



(12) **BẢN MÔ TẢ SÁNG CHẾ THUỘC BẰNG ĐỘC QUYỀN SÁNG CHẾ**

(19) **Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam (VN)**
CỤC SỞ HỮU TRÍ TUỆ

(11) 
1-0021276

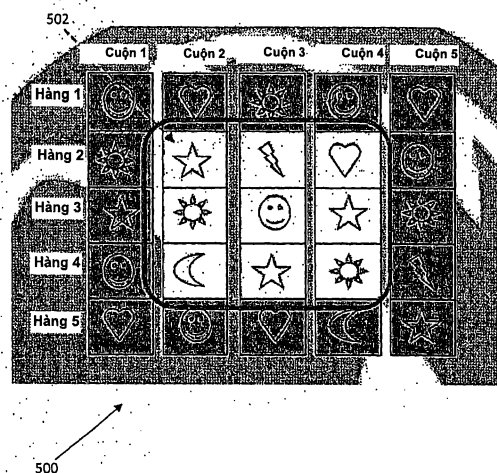
(51)⁷ **A63F 13/00**

(13) **B**

(21) 1-2015-04243 (22) 28.01.2014
(86) PCT/SG2014/000037 28.01.2014 (87) WO2014/133454 04.09.2014
(30) 1303591.0 28.02.2013 GB
(45) 25.07.2019 376 (43) 25.01.2016 334
(73) WEIKE (S) PTE LTD (SG)
Block 171 Kallang Way, #05-05/06/07/08 Kolam Ayer Industrial Estate, Singapore
349250, Singapore
(72) POH, Po Lian (SG), TAY, Lay Ngee (SG)
(74) Công ty TNHH Tâm nhìn và Liên danh (VISION & ASSOCIATES CO.LTD.)

(54) **MÁY CHƠI TRÒ CHƠI VÀ PHƯƠNG PHÁP TẠO RA VÙNG TIÊU ĐIỂM**

(57) Sáng chế đề xuất máy chơi trò chơi và phương pháp tạo ra vùng tiêu điểm, máy chơi trò chơi này bao gồm môđun trò chơi để vận hành vùng chơi trò chơi, môđun trò chơi có thể tạo ra ngẫu nhiên trong vùng trò chơi một hoặc nhiều phần tử trò chơi trong số các phần tử trò chơi định trước; môđun chơi cho phép chọn vùng chơi kết hợp với vùng trò chơi; môđun khởi động giúp kiểm soát vùng chơi đã chọn, môđun khởi động có thể tạo ra tín hiệu khởi động dựa vào việc xem liệu vùng chơi đã chọn có chứa các phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên phù hợp ít nhất một điều kiện trong tập hợp các điều kiện định trước hay không; và trong đó môđun chơi được tạo cấu hình để dò đường biên của vùng chơi đã chọn và làm nổi bật vùng chơi trò chơi đã chọn, dựa vào đường biên dò được tương phản với các phần không được chọn bất kỳ của vùng trò chơi, sao cho vùng chơi đã chọn trở thành vùng tiêu điểm.



Lĩnh vực kỹ thuật được đề cập

Sáng chế nói chung đề cập đến máy chơi trò chơi và phương pháp tạo ra vùng tiêu điểm.

Tình trạng kỹ thuật của sáng chế

Trong ngành công nghiệp trò chơi, các trò chơi phổ biến bao gồm các trò chơi, theo đó một hoặc nhiều thực thể được chỉ định (ví dụ biểu tượng/ký hiệu) có thể được lập trình để sắp hàng theo trình tự nhất định dẫn đến người chơi thắng cuộc. Ví dụ, trong trò chơi xếp hình, người chơi có thể chọn số đường làm trình tự và chỉ định biểu tượng/ký hiệu làm phần tử đã chỉ định. Trong khi chơi, nếu phần tử được chỉ định được sắp hàng, ví dụ liền kề phần tử giống nhau, và thành trình tự mong muốn, thì người chơi sẽ chiến thắng.

Để tạo nhiều cơ hội thắng hơn cho người chơi, các trò chơi được lập trình để còn cho phép người chơi chọn nhiều trình tự, ví dụ chọn nhiều đường chơi trong trò chơi xếp hình. Điều này đến lượt có thể giúp tăng lợi tức cho máy chơi trò chơi, ví dụ, nếu phí được trả cho mỗi trình tự thêm được chọn.

Tuy nhiên, nhờ việc cho phép người chơi chọn nhiều trình tự, ví dụ chọn nhiều đường chơi, có thể dẫn đến trường hợp quá tải hoặc tắc nghẽn các trình tự có thể chơi được.

Ngoài ra, việc tăng số lượng các trình tự thắng cuộc khả dĩ có thể dẫn đến trường hợp mà trò chơi trở nên quá phức tạp đối với người chơi. Điều này có thể dẫn đến việc người chơi mất hứng thú đối với trò chơi khi người chơi bắt đầu mà không hiểu làm thế nào để thắng hoặc thua trò chơi. Một vấn đề khác là các trình tự chiến thắng khả dĩ có thể xuất hiện trên toàn bộ màn hình của trò chơi, do đó dẫn đến tiếp tục làm mất hứng thú với người chơi. Các tác giả sáng chế đã nhận ra rằng không có những thử nghiệm kỹ thuật để hỗ trợ người chơi về vấn đề trên.

Theo đó, cần có máy chơi trò chơi và phương pháp tạo ra vùng tiêu điểm để khắc phục ít nhất một trong các nhược điểm trên.

Bản chất kỹ thuật của sáng chế

Theo một khía cạnh, sáng chế đề xuất máy chơi trò chơi, máy chơi trò chơi này bao gồm môđun trò chơi để vận hành vùng chơi trò chơi, môđun trò chơi có thể tạo ra ngẫu nhiên trong vùng trò chơi một hoặc nhiều phần tử trò chơi trong số các phần tử trò chơi định trước; môđun trò chơi cho phép chọn vùng chơi kết hợp với vùng trò chơi; môđun khởi động giúp kiểm soát vùng chơi đã chọn, môđun khởi động có thể tạo ra tín hiệu khởi động dựa vào việc xem liệu vùng chơi đã chọn có chứa các phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên phù hợp ít nhất một điều kiện trong tập hợp các điều kiện định trước hay không; và trong đó môđun chơi được tạo cấu hình để dò đường biên của vùng chơi đã chọn và nhấn mạnh vùng chơi trò chơi đã chọn, dựa vào đường biên dò được, tương phản với các phần không được chọn bất kỳ của vùng trò chơi, sao cho vùng chơi đã chọn trở thành vùng tiêu điểm.

Môđun chơi có thể còn được tạo cấu hình để nhấn mạnh vùng chơi đã chọn tương phản với các phần không được chọn bất kỳ của vùng chơi trò chơi cả khi chọn vùng chơi và trong khi tạo ra một hoặc nhiều phần tử trò chơi.

Vùng chơi có thể nằm trong vùng trò chơi hoặc về cơ bản có thể bao gồm vùng trò chơi.

Vùng chơi đã chọn có thể được nhấn mạnh bởi môđun chơi lệnh làm tối phần hiển thị các phần không được chọn của vùng trò chơi; bởi môđun chơi lệnh làm sáng phần hiển thị của vùng chơi đã chọn; hoặc cả hai.

Vùng chơi đã chọn có thể được nhấn mạnh bởi môđun chơi lệnh cho phần hiển thị của đường biên trực quan bao quanh vùng chơi đã chọn dựa vào đường biên dò được.

Vùng chơi đã chọn có thể được nhấn mạnh bởi môđun trò chơi lệnh cho phần hiển thị vùng chơi đã chọn tại vùng hiển thị riêng biệt bên ngoài vùng trò chơi.

Máy chơi trò chơi có thể còn bao gồm môđun chọn thứ nhất được kết nối với môđun chơi, trong đó môđun chọn thứ nhất có thể được tạo cấu hình để cho phép người chơi chọn vùng chơi.

Vùng chơi có thể được tạo cấu hình để thay đổi được về các chiều.

Vùng chơi có thể được tạo cấu hình để thay đổi được về các chiều dựa vào số điểm được đổi bởi người chơi.

Vùng chơi có thể gồm hai hay nhiều vùng con không liên tục.

Vùng chơi có thể gồm hai hay nhiều vùng con được cố định theo các chiều.

Các vùng con được cố định theo các chiều có thể được phép chồng lấn làm vùng chơi.

Môđun khởi động có thể được tạo cấu hình để có số lần xuất hiện của mỗi phần tử trò chơi trong vùng chơi đã chọn.

Môđun khởi động có thể còn được tạo cấu hình để phát hiện vị trí của mỗi phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên trong vùng chơi đã chọn.

Máy chơi trò chơi có thể còn bao gồm môđun chọn thứ hai được kết nối với môđun trò chơi, trong đó môđun chọn thứ hai có thể được tạo cấu hình để cho phép người chơi chọn ít nhất một phần tử trò chơi đã chỉ định trong đó môđun khởi động có thể được bố trí để phát hiện xem liệu vùng chơi đã chọn có chứa ít nhất một phần tử trò chơi đã chỉ định hay không.

Các phần tử trò chơi định trước có thể bao gồm phần tử trung gian, phần tử trung gian có thể biểu thị ít nhất một phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên.

Vùng trò chơi có thể bao gồm một hoặc nhiều hàng dọc, một hoặc nhiều hàng ngang, hoặc cả hai, để hiển thị các phần tử trò chơi.

Vùng trò chơi có thể bao gồm nhiều cửa sổ cuộn, trong đó mỗi cửa sổ cuộn có thể được bố trí để hiển thị phần tử trò chơi.

Vùng trò chơi có thể có mảng không theo trình tự của các cửa sổ cuộn.

Máy chơi trò chơi có thể còn bao gồm môđun lưu trữ để lưu trữ cơ sở dữ liệu của tập hợp các điều kiện định trước.

Tập hợp các điều kiện định trước có thể bao gồm điều kiện dựa vào số lần xuất hiện của phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên trong vùng chơi đã chọn.

Tập hợp các điều kiện định trước có thể bao gồm điều kiện dựa vào việc xem liệu một hoặc nhiều phần tử trò chơi có được tạo ra ngẫu nhiên liên kế với phần tử trò chơi khác trong vùng chơi đã chọn hay không.

Tập hợp các điều kiện định trước có thể bao gồm điều kiện dựa vào việc xem liệu một hoặc nhiều phần tử trò chơi có được tạo ra ngẫu nhiên theo mô hình trực quan trong vùng chơi đã chọn hay không.

Môđun trò chơi liên khối có thể bao gồm trọn vẹn một hoặc cả hai môđun chơi và môđun khởi động.

Theo khía cạnh khác, sáng chế đề xuất phương pháp tạo ra vùng tiêu điểm, phương pháp này bao gồm các bước: vận hành vùng trò chơi; chọn vùng chơi kết hợp với vùng trò chơi; dò đường biên của vùng chơi đã chọn; và nhấn mạnh vùng chơi đã chọn, dựa vào đường biên dò được, tương phản với các phần không được chọn bất kỳ của vùng trò chơi, sao cho vùng chơi đã chọn trở thành vùng tiêu điểm.

Bước nhấn mạnh vùng chơi đã chọn có thể được thực hiện cả khi chọn vùng chơi và trong khi tạo ra một hoặc nhiều phần tử trò chơi.

Vùng chơi có thể nằm trong vùng trò chơi hoặc về cơ bản có thể bao gồm vùng trò chơi.

Bước nhấn mạnh vùng chơi đã chọn có thể bao gồm việc làm tối phần hiển thị của các phần không được chọn của vùng trò chơi; làm sáng phần hiển thị của vùng chơi đã chọn; hoặc cả hai.

Bước nhấn mạnh vùng chơi đã chọn có thể bao gồm việc lệnh cho phần hiển thị của đường biên trực quan bao quanh vùng chơi đã chọn.

Bước nhấn mạnh vùng chơi đã chọn có thể bao gồm việc lệnh cho phần hiển thị của vùng chơi đã chọn tại vùng hiển thị riêng biệt bên ngoài vùng trò chơi.

Phương pháp có thể còn bao gồm bước cho phép người chơi chọn vùng chơi trò chơi.

Vùng chơi có thể thay đổi được về các chiều.

Vùng chơi có thể thay đổi được về các chiều dựa vào số điểm được đổi bởi người chơi.

Vùng chơi có thể gồm hai hay nhiều vùng con không liên tục.

Vùng chơi có thể gồm hai hay nhiều vùng con được cố định theo các chiều.

Các vùng con được cố định theo các chiều có thể chồng lấn làm vùng chơi.

Phương pháp này còn có thể bao gồm bước tạo ra ngẫu nhiên trong vùng chơi một hoặc nhiều phần tử trò chơi từ nhiều phần tử trò chơi định trước; và tạo ra tín hiệu khởi động dựa vào việc xem liệu vùng trò chơi đã chọn có chứa các phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên mà phù hợp với ít nhất một điều kiện trong tập hợp các điều kiện định trước hay không.

Phương pháp này có thể còn bao gồm bước dò số lần xuất hiện của mỗi phần tử trò chơi trong vùng chơi đã chọn.

Phương pháp này có thể còn bao gồm bước dò vị trí của mỗi phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên trong vùng chơi đã chọn.

Phương pháp này có thể còn bao gồm bước cho phép người chơi chọn ít nhất một phần tử trò chơi đã chỉ định; và bước tạo ra tín hiệu khởi động có thể còn bao gồm bước dò xem liệu vùng chơi trò chơi đã chọn có chứa ít nhất một phần tử trò chơi đã chỉ định hay không.

Các phần tử trò chơi định trước có thể bao gồm phần tử trung gian, phần tử trung gian có thể biểu thị ít nhất một phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên.

Phương pháp này còn có thể bao gồm bước tạo ra vùng trò chơi gồm một hoặc nhiều hàng dọc, một hoặc nhiều hàng ngang, hoặc cả hai, để hiển thị các phần tử trò chơi.

Phương pháp này còn có thể bao gồm bước tạo ra vùng trò chơi bao gồm nhiều cửa sổ cuộn, trong đó mỗi cửa sổ cuộn có thể được bố trí để hiển thị phần tử trò chơi.

Vùng trò chơi có thể có mảng không theo trình tự của các cửa sổ cuộn.

Phương pháp này có thể còn bao gồm bước lưu trữ cơ sở dữ liệu của tập hợp các điều kiện định trước.

Tập hợp các điều kiện định trước có thể bao gồm điều kiện dựa vào số lần xuất hiện của phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên trong vùng chơi đã chọn.

Tập hợp các điều kiện định trước có thể bao gồm điều kiện dựa vào việc xem liệu một hoặc nhiều phần tử trò chơi có được tạo ra ngẫu nhiên liền kề với phần tử trò chơi khác trong vùng chơi đã chọn hay không.

Tập hợp các điều kiện định trước có thể bao gồm điều kiện dựa vào việc xem liệu một hoặc nhiều phần tử trò chơi có được tạo ra ngẫu nhiên theo mô hình trực quan trong vùng chơi đã chọn hay không.

Theo khía cạnh khác nữa, sáng chế đề xuất vật ghi đọc được bằng máy tính có lưu trên đó các lệnh để lệnh cho bộ xử lý của máy chơi trò chơi thực hiện phương pháp tạo ra vùng tiêu điểm, phương pháp này bao gồm bước vận hành vùng trò chơi; chọn vùng chơi kết hợp với vùng trò chơi; dò đường biên của vùng chơi đã chọn; và nhấn mạnh vùng chơi đã chọn, dựa vào đường biên dò được, tương phản với các phần không được chọn bất kỳ của vùng trò chơi, sao cho vùng chơi đã chọn trở thành vùng tiêu điểm.

Bước nhấn mạnh vùng chơi đã chọn có thể được thực hiện cả khi chọn vùng chơi và trong khi tạo ra một hoặc nhiều phần tử trò chơi.

Vật ghi đọc được bằng máy tính này có thể chứa phương pháp bao gồm bước tạo ra ngẫu nhiên trong vùng chơi một hoặc nhiều phần tử trò chơi từ nhiều phần tử trò chơi định trước; và tạo ra tín hiệu khởi động dựa vào việc xem liệu vùng trò chơi đã chọn có chứa các phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên mà phù hợp với ít nhất một điều kiện trong tập hợp các điều kiện định trước hay không .

Mô tả vắn tắt các hình vẽ

Các phương án ví dụ của sáng chế sẽ được hiểu rõ hơn và rõ ràng với người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực khi xem xét đến phần mô tả sau đây, chỉ theo cách ví dụ, và có tham khảo đến các hình vẽ, trong đó:

Fig.1 là hình chiếu đứng dạng sơ đồ của máy chơi trò chơi theo phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.1 là hình chiếu đứng dạng sơ đồ của máy chơi trò chơi có panen trước được mở ra một phần từ máy chơi trò chơi theo phương án ví dụ của sáng chế.

Các hình vẽ từ Fig.3 đến Fig.6 là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa trò chơi ví dụ theo phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.7 là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa các vùng được chọn không liên tục theo phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.8(a) là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa các vùng cố định được chọn làm vùng chơi theo phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.8(b) là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa các vùng cố định được chọn làm vùng chơi theo phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.9 là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa mô hình theo phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.10 là bảng tìm kiếm ví dụ theo phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.11(a) là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa vùng trò chơi theo phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.11(b) là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa vùng trò chơi đã chọn theo phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.12 là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa vùng trò chơi theo phương án ví dụ khác.

Fig.13 là lưu đồ minh họa phương pháp tạo ra vùng tiêu điểm theo phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.14 là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa môi trường mạng phù hợp để thực hiện phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.15 là hình vẽ dạng sơ đồ của hệ thống máy tính phù hợp để thực hiện phương án ví dụ của sáng chế.

Fig.16 là lưu đồ minh họa cách xác định số lần xuất hiện phần tử trò chơi theo phương án ví dụ của sáng chế.

Mô tả chi tiết sáng chế

Các phương án ví dụ được mô tả sau đây có thể tạo ra máy chơi trò chơi và phương pháp tạo ra vùng tiêu điểm. Theo phương án ví dụ, sáng chế đề xuất một hoặc nhiều vùng nhất định có thể được chọn và những vùng này được phát hiện, ví dụ kiểm soát/dò đường biên hoặc các đường biên của những vùng này. (Các) vùng được chọn sau đó được nhấn mạnh theo đường biên dò được sao cho (các) vùng đã chọn trở thành vùng tiêu điểm mà có lợi là cho phép người chơi tập trung chú ý vào.

Tốt hơn là, vùng hoặc các vùng được chọn được nhấn mạnh hoặc làm nổi bật, khi chọn, đến người chơi sao cho người chơi có thể dễ dàng tập trung hơn vào trò chơi trong vùng hoặc các vùng được chọn. Ví dụ, khi chọn, tín hiệu “kết thúc chọn” có thể

được truyền sao cho vùng được chọn được nhấn mạnh và làm nổi bật. Có lợi là người chơi có thể hiểu các điều kiện chiến thắng với sự nhấn mạnh hoặc làm nổi bật đó.

Ngoài ra, tốt hơn là, vùng hoặc các vùng được chọn được nhấn mạnh và làm nổi bật đến người chơi, sau khi chọn, và khi chơi. Tức là, việc nhấn mạnh hoặc làm nổi bật được duy trì trong khi chơi trò chơi. Ví dụ, khi chọn hoặc khi chơi trò chơi, vùng được chọn được nhấn mạnh cho đến khi tín hiệu “kết thúc vòng chơi hiện tại” được truyền. Có lợi là, người chơi đơn giản có thể rời đi vùng hoặc các vùng bên ngoài vùng được chọn, do đó dẫn đến sự thỏa mãn và giải trí hơn đối với người chơi.

Theo một số phương án thực hiện, sáng chế đề xuất điều kiện mà xuất hiện, như yếu tố được ký hiệu xuất hiện trong một hoặc nhiều vùng, có thể dẫn đến người chơi sẽ chiến thắng nếu điều kiện này phù hợp với ít nhất một điều kiện trong số tập hợp các điều kiện định trước.

Do đó, theo phương án ví dụ, có thể đề xuất máy chơi trò chơi bao gồm môđun trò chơi để vận hành vùng trò chơi, môđun trò chơi có thể tạo ra ngẫu nhiên trong vùng trò chơi một hoặc nhiều phần tử trò chơi trong số các phần tử trò chơi định trước. Máy chơi trò chơi còn bao gồm môđun trò chơi để cho phép chọn vùng chơi kết hợp với vùng trò chơi. Môđun trò chơi cũng có thể tạo ra ngẫu nhiên một hoặc nhiều phần tử trò chơi trong vùng chơi. Máy chơi trò chơi còn bao gồm môđun khởi động để kiểm soát vùng chơi đã chọn, môđun khởi động này có thể tạo ra tín hiệu khởi động dựa vào việc xem liệu vùng chơi đã chọn có chứa các phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên mà tương thích ít nhất một điều kiện trong tập hợp các điều kiện định trước hay không. Theo phương án ví dụ, môđun chơi được tạo cấu hình để dò đường biên của vùng chơi đã chọn và nhấn mạnh vùng chơi đã chọn, dựa vào đường biên dò được, tương phản với các phần không được chọn bất kỳ của vùng trò chơi, sao cho vùng chơi đã chọn trở thành vùng tiêu điểm. Bước nhấn mạnh vẫn có thể được thực hiện nếu vùng trò chơi đã chọn về cơ bản chứa vùng trò chơi. Ngoài ra, bước nhấn mạnh có thể được thực hiện khi chọn vùng chơi và tốt hơn nữa là, trong khi tạo ra một hoặc nhiều phần tử trò chơi, tức là trong khi chơi trò chơi.

Các thuật ngữ “kết nối” hoặc “nối” khi được sử dụng trong phần mô tả này bao gồm cả hai trạng thái được nối trực tiếp hoặc được nối thông qua một hoặc nhiều phương tiện trung gian, trừ khi được chỉ ra theo cách khác.

Phần mô tả này có thể, theo một số phần, trực tiếp hoặc gián tiếp được mô tả dưới dạng các thuật toán hoặc các hàm chức năng giúp xử lý dữ liệu trong bộ nhớ máy tính hoặc mạch điện. Những mô tả về thuật toán và/hoặc hàm chức năng thường được sử dụng bởi chuyên gia trong lĩnh vực xử lý thông tin/dữ liệu để mô tả hiệu quả. Thuật toán thường có liên quan đến trình tự các bước tự thống nhất dẫn đến kết quả mong muốn. Các bước của thuật toán có thể bao gồm các thao tác vật lý của định lượng vật lý như các tín hiệu điện, từ hoặc quang có thể được lưu trữ, phát, truyền, kết hợp, so sánh, và theo cách khác được điều khiển.

Ngoài ra, trừ khi được nêu cụ thể theo cách khác, và người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực sẽ hiểu rằng trong suốt bản mô tả này, có sử dụng các thuật ngữ như “quét”, “tính”, “xác định”, “thay thế”, “tạo ra”, “khởi tạo”, “kết xuất” và tương tự, đề cập đến hoạt động hoặc quy trình của bộ xử lý lệnh/hệ thống máy tính, hoặc mạch/thiết bị/chi tiết điện tử tương tự, mà thao tác/xử lý và chuyển dữ liệu được biểu thị dưới dạng lượng vật lý trong hệ thống được mô tả thành dữ liệu khác tương tự được biểu thị dưới dạng lượng vật lý trong hệ thống hoặc vật ghi thông tin khác, thiết bị phát hoặc hiển thị, v.v..

Phần mô tả cũng bộc lộ thiết bị có liên quan để thực hiện các bước của các phương pháp được mô tả. Thiết bị như vậy có thể được kết cấu đặc biệt nhằm các mục đích của các phương pháp, hoặc có thể bao gồm máy tính/bộ xử lý mục đích chung hoặc thiết bị khác được kích hoạt hoặc được tái tạo cấu hình chọn lọc bởi chương trình máy tính được lưu trữ trong vật ghi. Các thuật toán và hiển thị được mô tả ở đây không có liên hệ với bất kỳ máy tính hoặc thiết bị cụ thể nào khác. Cần hiểu rằng, các thiết bị/máy mục đích chung có thể được sử dụng theo phần mô tả ở đây. Theo cách khác, kết cấu của thiết bị chuyên dụng để thực hiện các bước của phương pháp có thể được mong đợi.

Ngoài ra, phần mô tả này cũng ngầm định bao gồm chương trình máy tính, theo đó rõ ràng rằng các bước của phương pháp được mô tả ở đây có thể có hiệu lực nhờ

mã chương trình máy tính. Cần hiểu rằng, nhiều ngôn ngữ lập trình và mã hóa có thể được sử dụng để thực hiện nội dung trong phần mô tả. Ngoài ra, chương trình máy tính phù hợp không giới hạn ở bất kỳ lưu đồ cụ thể nào và có thể sử dụng các sơ đồ điều khiển khác nhau, mà không trệch khỏi phạm vi của sáng chế.

Ngoài ra, một hoặc nhiều bước của chương trình máy tính nếu có có thể được thực hiện song song và/hoặc theo tuần tự. Chương trình máy tính như vậy có thể được lưu trữ trên vật ghi đọc được bằng máy tính bất kỳ. Vật ghi đọc được bằng máy tính có thể bao gồm thiết bị lưu trữ như đĩa từ hoặc đĩa quang, chip nhớ, hoặc các thiết bị lưu trữ phù hợp để giao tiếp với máy tính mục đích chung/ bộ đọc phù hợp. Trong trường hợp như vậy, vật ghi đọc được bằng máy tính là không tạm thời. Vật ghi như vậy cũng bao gồm tất cả các phương tiện đọc được bằng máy tính, ví dụ vật ghi chỉ lưu trữ dữ liệu trong khoảng thời gian ngắn và/hoặc chỉ khi có sự hiện diện của năng lượng, như bộ nhớ dạng thanh ghi, bộ nhớ đệm bộ xử lý và bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên (Random Access Memory - RAM) và tương tự. Vật ghi đọc được bằng máy tính thậm chí có thể bao gồm vật ghi có dây như được lấy ví dụ trong hệ thống Internet, hoặc vật ghi không dây như được lấy ví dụ trong công nghệ bluetooth. Chương trình máy tính khi được tải và thực thi trên bộ đọc phù hợp dẫn đến thiết bị có thể thực hiện các bước của các phương pháp được mô tả.

Các phương án ví dụ cũng có thể được thực hiện ở dạng môđun phần cứng. Môđun là chi tiết phần cứng chức năng được thiết kế để sử dụng với các chi tiết hoặc môđun khác. Ví dụ, môđun có thể được thực hiện sử dụng các chi tiết điện tử kỹ thuật số hoặc rời rạc, hoặc nó có thể tạo ra một phần của toàn bộ mạch điện như Mạch tích hợp chuyên dụng (Application Specific Integrated Circuit - ASIC). Người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực sẽ hiểu rằng các phương án ví dụ cũng có thể được thực hiện ở dạng tổ hợp của các môđun phần cứng và phần mềm.

Ngoài ra, trong phần mô tả ở đây, từ “về cơ bản” bất kỳ khi nào được sử dụng được hiểu bao gồm, nhưng không giới hạn ở, “toàn bộ” hoặc “hoàn toàn” và tương tự. Ngoài ra, các thuật ngữ như “bao gồm”, “chứa”, và tương tự bất kỳ khi nào được sử dụng, mang nghĩa không giới hạn ở chỗ nói chung bao gồm các phần tử/chi tiết được liệt kê sau các thuật ngữ này, ngoài các chi tiết khác mà không được liệt kê trực tiếp.

Ngoài ra, các thuật ngữ như “khoảng”, “xấp xỉ”, và tương tự bất kể khi nào được sử dụng thường là những mức độ biến đổi hợp lý, ví dụ biến đổi $\pm 5\%$ giá trị được bộc lộ, hoặc mức độ biến đổi 4% của giá trị được bộc lộ, hoặc mức độ biến đổi 3% của giá trị được bộc lộ hoặc mức độ biến đổi 1% của giá trị được bộc lộ.

Ngoài ra, trong phần mô tả này, các giá trị nhất định có thể được bộc lộ dưới dạng khoảng giá trị. Các giá trị biểu diễn các điểm kết thúc của phạm vi nhằm minh họa khoảng giá trị ưu tiên. Bất kể khi nào khoảng giá trị được mô tả, khoảng giá trị này nhằm bao gồm tất cả các khoảng giá trị con cũng có thể là các khoảng giá trị số riêng trong khoảng giá trị đó. Tức là, các điểm cuối của khoảng giá trị không được hiểu là các giới hạn không linh hoạt. Ví dụ, phần mô tả khoảng giá trị từ 1% đến 5% bao gồm các khoảng giá trị con từ 1% đến 2%, từ 1% đến 3%, từ 1% đến 4%, từ 2% đến 3%, cũng như các giá trị cụ thể nằm trong khoảng giá trị này như 1 %, 2%, 3%, 4% và 5%. Mục đích của phần mô tả trên là có thể áp dụng cho bất kỳ độ sâu/độ rộng của khoảng giá trị này.

Fig.1 là hình chiếu đứng dạng sơ đồ của máy chơi trò chơi theo phương án ví dụ của sáng chế. Máy chơi trò chơi 100 bao gồm panen trước 101, panen này bao gồm màn hình trên 102, màn hình chính 104, panen tương tác 106 và panen tương tác người chơi 108. Máy chơi trò chơi 100 tùy ý có thể bao gồm đầu ra máy in 110, đèn đỉnh 112 và phần hiển thị quảng cáo 114. Máy chơi trò chơi 100 cho phép người chơi chơi một hoặc nhiều trò chơi được cài đặt hoặc được thực hiện trên mạng bởi máy chơi trò chơi 100.

Theo phương án ví dụ, màn hình trên 102 có thể được sử dụng để hiển thị thông tin khuyến mại/quảng cáo, tán dương trò chơi hoặc các thông tin khác thường không có liên quan đến tiến trình các trò chơi của máy chơi trò chơi. Màn hình chính 104 được sử dụng để hiển thị các trò chơi của máy chơi trò chơi 100 dành cho sự chú ý của người chơi. Thông thường, màn hình chính 104 là màn hình mà người chơi tập trung vào để chơi trò chơi.

Theo phương án ví dụ, panen tương tác của người chơi 106 được cấp cho người chơi để tương tác với máy chơi trò chơi 100. Thuật ngữ “tương tác” được sử dụng với tức là, rút các điểm/tín dụng còn lại mà người chơi xử lý hoặc thêm điểm/tín dụng mà

người chơi đang chiếm giữ, ví dụ, trong thẻ danh định từ tính hoặc thẻ danh định tần số vô tuyến (radio frequency identification - RFID) hoặc thẻ lưu giá trị bất kỳ khác. Các thuật ngữ không được giới hạn ở các giao dịch tiền. Panen tương tác người chơi 106 bao gồm màn hình thông tin là màn hình tinh thể lỏng (liquid crystal display - LCD) 116 và khe cắm thẻ 118. Khe cắm thẻ 118 được sử dụng để nhận, trong trường hợp khe cắm thẻ, thẻ danh định bao gồm các điểm/tín dụng và/hoặc định danh thuộc về người chơi. Các điểm/tín dụng có thể được rút khỏi thẻ vào máy chơi trò chơi 100 để chơi trò chơi được cài đặt trong máy chơi trò chơi 100. Khi người chơi quyết định kết thúc chơi tại máy chơi trò chơi 100, thì panen tương tác người chơi 106 có thể lưu trữ thông tin về các điểm/tín dụng được cập nhật/mới nhất trong thẻ lưu giá trị. Theo các phương án ví dụ liên quan đến việc sử dụng các thẻ danh định người chơi, panen tương tác người chơi 106 có thể truy hồi thông tin về các điểm/tín dụng của người chơi từ máy chủ bên ngoài hoặc cơ sở dữ liệu dựa vào định danh của người chơi. Thông tin đã truy hồi sau đó có thể được sử dụng tại máy chơi trò chơi 100 để chơi trò chơi. Đối với các phương án như vậy, khi người chơi quyết định kết thúc chơi tại máy chơi trò chơi 100, thì panen tương tác người chơi 106 có thể truyền thông tin về các điểm/tín dụng được cập nhật/mới nhất để được lưu trữ trên máy chủ bên ngoài hoặc cơ sở dữ liệu dựa vào định danh của người chơi. Cần hiểu rằng, khe cắm thẻ 8 có thể ở các dạng khác phụ thuộc vào loại thẻ danh định được sử dụng bởi người chơi. Ví dụ, nếu người chơi sử dụng thẻ RFID, môđun tương tác 118 có thể là bộ đọc/bộ ghi RFID. Màn hình thông tin LCD 16 được sử dụng để hiển thị, ví dụ thông tin về các điểm/tín dụng chứa trong thẻ.

Panen tương tác người chơi 108 bao gồm các nút ấn ví dụ 120 được bố trí để cho phép người chơi kích hoạt các nút ví dụ 120 để tương tác với các trò chơi được chơi trên máy chơi trò chơi 100. Ví dụ, người chơi có thể sử dụng các nút ví dụ 120 để chọn được hiển thị trên màn hình chính 104. Theo phương án thay thế, nút ấn ví dụ 120 có thể được thay thế bằng màn hình cảm ứng chạm tương ứng với màn hình chính 104 để cho phép người chơi tương tác với các trò chơi nhờ thao tác chạm. Nó có thể có dạng màng cảm ứng chạm với panen chuyển tương ứng với vị trí hiển thị trên màn hình chính 104. Bộ đánh giá hiệu lực hóa đơn 122 có thể được tạo ra cho người chơi sử dụng tiền giấy để mua tín dụng để chơi trò chơi của máy chơi trò chơi 100. Điều

này tương tự, ví dụ, với việc sử dụng tiền giấy tại máy bán hàng tự động để mua đồ uống/thực phẩm.

Cần hiểu rằng, mặc dù đưa thẻ vào (sử dụng khe cắm thẻ 118) và đưa hóa đơn vào (sử dụng bộ đánh giá hóa đơn 112) đã được thảo luận trên, máy chơi trò chơi không bị giới hạn như vậy và có thể bao gồm các cơ chế cho phép đưa xu, khóa, thẻ vào để chơi trò chơi trong máy chơi trò chơi.

Cần hiểu rằng, màn hình chính 104 có thể có dạng màn hình cảm ứng chạm có thể hỗ trợ hoặc thay thế panen tương tác người chơi 108. Màn hình cảm ứng chạm có thể là màn hình cảm ứng kiểu điện dung, màn hình cảm ứng kiểu áp lực hoặc tương tự. Tức là, màn hình chính 104 có thể là màn hình cảm ứng chạm cho phép người chơi tương tác với máy chơi trò chơi 100 sử dụng thao tác chạm.

Theo phương án ví dụ, đầu ra máy in 100 có thể được bố trí để máy chơi trò chơi 100 kết xuất thông tin ở dạng được in đến người chơi. Ví dụ, máy chơi trò chơi 100 có thể in tích kê hoặc biên lai phần thưởng cho người chơi. Máy chơi trò chơi 100 cũng có thể in biên nhận hoặc ghi nhận số điểm tương tác cho người chơi. Đèn đỉnh 112 có thể được bố trí để phát sáng trong khi tán dương trò chơi. Điều này có thể gây chú ý cho người quan sát hoặc người chơi. Đèn đỉnh 112 cũng có thể được sử dụng để chỉ báo vấn đề kỹ thuật, yêu cầu hỗ trợ hoặc dịch vụ v.v.. Phần hiển thị quảng cáo 114 cũng có thể được bố trí ví dụ để thông tin trò chơi được hiển thị.

Theo phương án ví dụ, panen trước 101 có thể được mở hoặc được tách toàn bộ hoặc một phần khỏi phần thân máy chơi trò chơi 100 để, ví dụ, cho phép duy trì trên các mạch hoặc các chi tiết được bao bọc trong máy chơi trò chơi 100.

Fig.2 là hình chiếu đứng dạng sơ đồ của máy chơi trò chơi có panen trước được mở ra một phần từ máy chơi trò chơi theo phương án ví dụ của sáng chế. Các chức năng của máy chơi trò chơi 200 về cơ bản giống với máy chơi trò chơi 100 được mô tả tham chiếu đến Fig.1. Các số chỉ dẫn tương tự được sử dụng để chỉ các chi tiết tương tự đã được mô tả. Như được thể hiện, panen trước 101 được mở ra khỏi máy chơi trò chơi 200, và được mở một phần chứa màn hình chính 104 và panen tương tác người chơi 106, để lộ ra các chi tiết bên trong của máy chơi trò chơi 200.

Máy chơi trò chơi 200 bao gồm bộ cấp điện 202 để cấp điện cho nhiều chi tiết khác nhau của máy chơi trò chơi 200. Bộ cấp điện 202 được kết nối với khung bảng mạch chủ 204. Khung bảng mạch chủ 204 được sử dụng để chứa và bảo vệ môđun trò chơi 206. Môđun trò chơi 206 thực hiện trò chơi trên máy chơi trò chơi và cũng thực hiện các chức năng của trò chơi như việc tính các điểm/phần thưởng. Môđun trò chơi 206 cũng chứa các nội dung trực quan, ví dụ như các trò chơi, trên màn hình chính 104 và, ví dụ, nội dung audio từ máy chơi trò chơi 200. Loa (không được thể hiện) được bố trí để kết xuất âm thanh. Do đó, môđun trò chơi 206 có thể là bộ xử lý hoặc môđun xử lý của máy chơi trò chơi 200.

Theo phương án ví dụ, môđun trò chơi 206 liền khối bao gồm hoặc theo cách khác được kết nối với môđun chơi 208 và môđun khởi động 210. Tức là, môđun trò chơi 206 tích hợp các chức năng của môđun chơi 208 và môđun khởi động 210. Các môđun 206, 208, 210 có thể có dạng bảng mạch được in bao gồm ASIC mà thực hiện các chức năng cụ thể với các đầu vào từ các chi tiết được kết nối với các môđun này. Theo cách khác, các môđun 206, 208, 210 có thể là các môđun phần mềm. Tốt hơn là, môđun chơi 208 được kết nối với môđun chọn thứ nhất 212 mà đến lượt nó lại kết nối với một hoặc nhiều chi tiết đầu vào như các nút ví dụ 120 của panen tương tác người chơi 108. Môđun chọn thứ nhất 212 cũng có thể được kết nối với các chi tiết đầu vào của màn hình chạm của màn hình chính 04. Theo phương án ví dụ, tốt hơn là, môđun trò chơi 206 được kết nối với môđun chọn thứ hai 214 mà đến lượt nó lại kết nối với một hoặc nhiều chi tiết đầu vào như các nút ví dụ 120 của panen tương tác người chơi 108. Môđun chọn thứ hai 214 cũng có thể được kết nối với chi tiết đầu vào của màn hình cảm ứng chạm của màn hình chính 104. Theo phương án thay thế, các môđun chọn thứ nhất 212 và thứ hai 214 có thể là cùng một môđun.

Theo phương án ví dụ, môđun trò chơi 206 tạo thuận lợi cho việc thực hiện một hoặc nhiều trò chơi của máy chơi trò chơi 200 và tạo thuận lợi cho việc hiển thị một hoặc nhiều trò chơi trên phương tiện hiển thị của máy chơi trò chơi 200 như màn hình chính 104. Môđun trò chơi 206 được tạo cấu hình để tạo ra/vận hành vùng hiển thị trò chơi thể hiện trò chơi khi chơi. Việc tạo ra/vận hành này có thể có dạng đồ họa như vùng hiển thị trò chơi được tạo ra/vận hành dựa vào mã máy tính hoặc có thể có dạng cơ học như cuộn có thể quay được cơ học, phụ thuộc vào việc thực hiện.

Theo phương án ví dụ, môđun chơi 208 được tạo cấu hình để chọn hoặc phân ranh giới vùng chơi được kết hợp với vùng chơi trò chơi. Ví dụ, vùng chơi có thể là vùng con với đường biên rõ ràng trong vùng hiển thị trò chơi. Vùng chơi thậm chí có thể được chọn là vùng về cơ bản che phủ vùng hiển thị trò chơi. Theo phương án ví dụ, đường biên của vùng chơi có thể chọn được bởi người chơi thông qua môđun chọn thứ nhất 212 bằng cách, ví dụ, sử dụng các nút ví dụ 120 hoặc sử dụng thao tác chạm trên màn hình chính 104. Theo phương án thay thế, đường biên của vùng chơi có thể tự động được chọn bởi bộ xử lý của môđun trò chơi. Theo phương án ví dụ liên quan đến các trò chơi loại cuộn, vùng hiển thị trò chơi có thể là các cửa sổ hàng cuộn. Vùng chơi đã chọn có thể là tập con của các cửa sổ cuộn trong mảng.

Theo phương án ví dụ, sau khi chọn vùng chơi, việc dò tìm được thực hiện để xác định đường biên của vùng chơi. Việc dò tìm có thể được thực hiện nhờ môđun chơi 208. Việc phát hiện có thể dựa vào, nhưng không giới hạn ở, bước đọc tọa độ bởi các cảm biến chạm được kết nối với màn hình chạm.

Môđun chơi 208 được tạo cấu hình để nhấn mạnh hoặc làm nổi bật vùng chơi được chọn hoặc phân ranh giới cho người chơi, sao cho vùng chơi đã chọn trở thành vùng tiêu điểm đối với người chơi. Bước nhấn mạnh hoặc làm nổi bật có thể dựa vào, nhưng không giới hạn ở, việc sử dụng đường biên dò được và lệnh cho phương tiện hiển thị dựa vào đường biên dò được.

Ngoài ra, tốt hơn là, môđun chơi 208 còn được tạo cấu hình để duy trì việc nhấn mạnh hoặc làm nổi bật vùng chơi được chọn hoặc phân ranh giới cho người chơi sau khi chọn và, trong khi chơi.

Theo phương án ví dụ, môđun trò chơi 206 tạo ra các tín hiệu cho môđun chơi 208 về việc tạo ra hoặc duy trì sự nhấn mạnh hoặc làm nổi bật. Ví dụ, sau khi vùng chơi đã chọn, tín hiệu “kết thúc chọn” có thể được truyền bởi môđun trò chơi 206 đến môđun chơi 208 sao cho môđun chơi 208 dò đường biên của vùng chơi và nhấn mạnh vùng chơi dựa vào đường biên đã dò được. Trong khi chơi, môđun trò chơi 206 kiểm soát xem liệu một hiệp của ván chơi đã kết thúc hay chưa. Nếu ván chơi đã kết thúc, thì tín hiệu “kết thúc hiệp chơi hiện tại” được truyền bởi môđun trò chơi 206 đến môđun chơi 208 sao cho môđun chơi 208 bỏ việc nhấn mạnh hoặc làm nổi bật vùng

chơi. Nếu tín hiệu “kết thúc hiệp chơi hiện tại” không nhận được bởi môđun chơi 208, thì môđun chơi 208 duy trì sự nhấn mạnh hoặc làm nổi bật của vùng chơi.

Theo phương án ví dụ, môđun chơi 206 được tạo cấu hình để tạo ra ngẫu nhiên một hoặc nhiều phần tử trò chơi chèn đầy vùng hiển thị trò chơi. Các phần tử trò chơi từ nhóm/bảng các phần tử trò chơi định trước. Môđun khởi động 210 được tạo cấu hình để kiểm soát vùng chơi đã chọn để dò phần tử nào trong các phần tử trò chơi từ nhóm/bảng xuất hiện trong vùng chơi, số lần xuất hiện của các phần tử trò chơi xuất hiện trong vùng chơi, và tốt hơn là, vị trí của phần tử trò chơi xuất hiện trong vùng chơi. Việc phát hiện ra phần tử trò chơi nào, số lần xuất hiện của phần tử trò chơi và tốt hơn là vị trí của mỗi phần tử trò chơi có thể tạo ra một hoặc nhiều điều kiện để được so sánh với tập hợp các điều kiện định trước để xác định xem liệu chiến thắng có được trao cho người chơi hay không. Nếu ít nhất một trong các điều kiện được thỏa mãn, môđun khởi động 210 tạo ra tín hiệu khởi động cho môđun trò chơi 206 phát tín hiệu rằng người chơi chiến thắng. Điều này có thể khởi động môđun 206 thực hiện các chức năng trò chơi có liên quan bao gồm, ví dụ, thưởng điểm cho người chơi, hiển thị đa phương tiện, v.v.. Sự hiển thị đa phương tiện ví dụ là hiển thị dựa vào kết quả phù hợp như hiệu quả của việc hiển thị tán dương trò chơi trên màn hình trên 102, và hiển thị video trên màn hình chính 04, v.v..

Theo phương án ví dụ thay thế, người chơi có thể ký hiệu một hoặc nhiều phần tử trò chơi phụ thuộc vào sự chọn lựa. Các phần tử được chỉ định có thể được chọn từ nhóm/bảng các phần tử trò chơi định trước. Ví dụ, người chơi có thể chọn biểu tượng quả táo và/hoặc biểu tượng quả cam là các phần tử được chỉ định từ nhóm các biểu tượng hoa quả, để chơi trong trò chơi may rủi. Việc chọn có thể là thông qua môđun chọn thứ hai 214, ví dụ bằng cách sử dụng các nút, ví dụ 120 hoặc sử dụng thao tác chạm trên màn hình chính 104. Điều kiện định trước có thể xem liệu một trong số các phần tử được chỉ định bất kỳ xuất hiện trong vùng chơi đã chọn hay không. Do đó, nếu môđun khởi động 210 phát hiện ra rằng, có ít nhất một phần tử trò chơi đã chỉ định xuất hiện trong vùng chơi đã chọn, thì tín hiệu khởi động được tạo ra.

Máy chơi trò chơi 200 tùy ý có thể còn bao gồm bảng mạch tương tác 216 được đầu nối với môđun trò chơi 206, và môđun xác định hiệu lực hóa đơn 218 được kết nối

với môđun trò chơi 206. Môđun xác định hiệu lực hóa đơn 218 bao gồm mạch để thực hiện sự đánh giá hiệu lực và tính hóa đơn. Theo phương án ví dụ, đầu ra của máy in 110 được bố trí, máy in 220 cũng có thể có trong máy chơi trò chơi 200 để thực hiện các chức năng in.

Cần hiểu rằng, máy chơi trò chơi 200 có thể còn bao gồm các chi tiết khác không được mô tả ở đây để làm rõ phần minh họa trong các phương án ví dụ của sáng chế.

Bảng mạch tương tác 216 tùy ý có thể được đề xuất để truyền thông với máy chủ điều khiển trò chơi (không được thể hiện) mà ví dụ có thể kiểm soát kết quả của trò chơi của máy chơi trò chơi 200, ví dụ để ghi nhận ký kết quả của trò chơi dựa vào kiểu chủ đề của máy chơi trò chơi 200.

Theo phương án ví dụ này, người chơi chiến thắng dựa vào môđun khởi động 210 có thể khởi động môđun trò chơi 206 để lệnh hoặc thông báo cho bảng mạch tương tác 216 rằng kết quả triển vọng đã được tiếp nhận. Máy chủ điều khiển trò chơi có thể được thông báo thông qua bảng mạch tương tác 216.

Theo một số phương án ví dụ, máy chủ điều khiển trò chơi (không được thể hiện) ví dụ có thể điều khiển máy chơi trò chơi 200, ví dụ để thông báo trường hợp thắng cuộc của trò chơi máy chủ/mạng kiểu bí mật được thực hiện tại máy chủ điều khiển trò chơi. Trò chơi máy chủ/mạng thường độc lập với trò chơi cơ sở được cài đặt tại máy chơi trò chơi 200. Việc truyền thông với máy chủ điều khiển trò chơi có thể là qua mạng hữu tuyến hoặc vô tuyến.

Ví dụ, tùy ý, đối với trò chơi mạng, máy chủ điều khiển trò chơi có thể lệnh hoặc thông tin cho bảng mạch tương tác 216 rằng kết quả triển vọng, đặc biệt đối với máy chủ trò chơi 200, được tiếp nhận. Sở dĩ như vậy là do, ví dụ, như không giới hạn ở, thời gian chơi định trước đạt đến bởi người chơi, hoặc số được tạo ra ngẫu nhiên bên trong máy chơi trò chơi phù hợp với số định trước được lưu trữ trong cơ sở dữ liệu trên máy chủ điều khiển trò chơi. Bảng mạch tương tác 216 sau đó có thể lệnh cho môđun trò chơi 206 thực hiện các chức năng của trò chơi bao gồm hiển thị đa phương tiện, ví dụ, dựa vào kết quả triển vọng của trò chơi mạng.

Các hình vẽ từ Fig.3 đến Fig.6 là hình vẽ minh họa trò chơi ví dụ theo phương án ví dụ của sáng chế. Theo phương án ví dụ, trò chơi cuộn được mô tả nhằm mục đích minh họa. Các trò chơi ví dụ được thực hiện trên máy chơi trò chơi mà các chức năng về cơ bản giống với máy chơi trò chơi 100, 200 được mô tả tham chiếu đến Fig.1 và Fig.2. Các số chỉ dẫn tương tự được sử dụng để chỉ các chi tiết cơ bản giống nhau đã được mô tả.

Tham chiếu đến Fig.3, trò chơi cuộn được thực hiện sử dụng mảng, ví dụ 5 hàng và 5 cột (tức là, không gian cuộn 5×5). Theo phương án ví dụ, vùng chơi trò chơi 300 bao gồm các cửa sổ cuộn của mảng. Vùng hiển thị trò chơi 300 được hiển thị trên màn hình chính (so với 104) của máy chơi trò chơi. Vùng chơi trò chơi 300 có thể được tạo ra/điều khiển/vận hành bởi môđun trò chơi (so với 206).

Tham chiếu đến Fig.4, vùng chơi 400 được chọn kết hợp với vùng hiển thị trò chơi 300. Vùng trò chơi 400 thể hiện vùng cuộn 3×3 . Các cửa sổ cuộn đã chọn của vùng chơi 400 là, nhỏ hơn và, nằm trong vùng hiển thị trò chơi 300. Theo phương án ví dụ, môđun chơi (so với 208) phát hiện, khi chọn, đường biên của vùng chơi trò chơi 400. Môđun chơi làm tối các vùng bên ngoài vùng chơi 400 bằng cách, ví dụ, lệnh cho các chi tiết hiển thị kết nối với màn hình chính 104, dựa vào đường biên dò được sao cho vùng chơi 400 trở thành vùng tiêu điểm cho người chơi. Thay vào đó, vùng chơi 400 có thể được làm sáng so với các vùng bên ngoài vùng chơi 400. Điều này có thể đạt được nhờ môđun chơi (so với 208) làm sáng vùng chơi 400 ví dụ bằng cách lệnh cho các chi tiết hiển thị được kết nối với màn hình chính 104, dựa vào đường biên dò được sao cho vùng chơi 400 trở thành vùng tiêu điểm cho người chơi. Các chi tiết hiển thị có thể là các điốt phát sáng (light emitting diode - LED) của màn hình chạm LED được sử dụng dưới dạng màn hình chính 104. Việc dò đường biên có thể được thực hiện bằng cách đọc các cảm biến chạm được kết nối với màn hình được sử dụng làm màn hình chính 104. Môđun chơi có thể giúp làm nhấn mạnh hoặc làm sáng hoặc làm nổi bật vùng chơi 400, sao cho người chơi có thể tập trung vào vùng chơi đã chọn 400. Theo phương án khác nữa, vùng chơi 400 thậm chí có thể được nhân đôi và được hiển thị tại vùng hiển thị riêng ở bên ngoài vùng hiển thị trò chơi 300, sao cho người chơi có thể tập trung vào trò chơi được hiển thị trong vùng chơi 400 mà không cần quan sát phần bất kỳ khác của vùng chơi trò chơi 300. Ví dụ, nhờ việc sử dụng đường biên dò

được, môđun chơi có thể truyền dữ liệu đến môđun trò chơi. Môđun trò chơi có thể lệnh cho phần hiển thị của vùng chơi đã chọn tại vùng hiển thị riêng biệt ở bên ngoài vùng trò chơi. Điều này có thể đạt được nhờ môđun trò chơi (so sánh với 206) lệnh cho các thành phần hiển thị được kết nối với màn hình chính 104 để tạo ra dạng đồ thị vùng hiển thị phân tách.

Tốt hơn là, việc làm nhấn mạnh hoặc làm sáng hoặc làm nổi bật vùng chơi 400 được duy trì sau khi chọn vùng chơi trò chơi 400 và được duy trì, trong khi chơi trò chơi.

Việc chọn vùng chơi 400 bởi người chơi thông qua panen tương tác người chơi (so sánh với 108) hoặc sử dụng các lệnh chạm thông qua đầu vào màn hình chạm của màn hình chính 104. Theo phương án thực hiện thay thế, vùng chơi 400 được chọn một cách tự động và/hoặc ngẫu nhiên bởi môđun trò chơi 206.

Tham chiếu đến Fig.5, môđun trò chơi 206 truy cập bảng/danh sách các phần tử trò chơi định trước. Các phần tử trò chơi định trước có thể được lưu trữ trong cơ sở dữ liệu hoặc vật ghi và có thể được bố trí trong máy chơi trò chơi. Môđun trò chơi 206 tạo ra một cách ngẫu nhiên một hoặc nhiều phần tử trò chơi từ các phần tử trò chơi định trước, và lệnh cho phần hiển thị của các thành phần trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên trong vùng trò chơi 300 trên màn hình chính 104. Điều này được thể hiện trong vùng trò chơi 500 được vận hành bởi môđun trò chơi 206. Sự chú ý của người chơi là trực tiếp/tập trung vào vùng chơi bị chen đầy 502 bằng cách nhấn mạnh vùng chơi 502, sao cho vùng chơi 502 trở thành vùng tiêu điểm.

Theo phương án thực hiện ví dụ, môđun khởi động (so sánh với 210) kiểm soát vùng chơi đã chọn 502 để dò phần tử nào trong các phần tử trò chơi từ nhóm/bảng xuất hiện trong vùng chơi 502, số lần xuất hiện của các phần tử trò chơi xuất hiện trong vùng chơi 502, và tốt hơn là, vị trí của phần tử trò chơi xuất hiện trong vùng chơi 502. Điều này có thể, nhưng không giới hạn ở, việc đọc các giá trị tham số của mỗi phần tử/ký hiệu trò chơi xuất hiện trong các tọa độ của vùng chơi để xác định phần tử trò chơi nào đã xuất hiện tại mỗi cửa sổ cuộn của vùng chơi đã chọn. Nếu một hoặc nhiều điều kiện định trước được thỏa mãn bởi các phần tử trò chơi xuất hiện trong vùng trò chơi 502, thì môđun khởi động 210 tạo ra tín hiệu khởi động đến môđun trò

chơi 206 phát tín hiệu người chơi chiến thắng. Điều này có thể khởi động môđun 206 thực hiện các chức năng trò chơi liên quan bao gồm, ví dụ, thưởng điểm cho người chơi, hiển thị đa phương tiện, v.v..

Theo phương án ví dụ thay thế, người chơi có thể được phép chỉ định việc chọn các phần tử trò chơi, và điều kiện định trước có thể là xem liệu các phần tử trò chơi được chỉ định có xuất hiện trong vùng chơi 502 hay không.

Theo phương án ví dụ, nó có thể là điều kiện định trước mà ba lần xuất hiện của phần tử trò chơi như biểu tượng ngôi sao (xem số chỉ dẫn 602) dẫn đến thắng cuộc. Do đó, trên hình vẽ được thể hiện trên Fig.6, điều kiện/trường hợp ba lần xuất hiện biểu tượng ngôi sao khởi động môđun trò chơi 206 ở các thưởng điểm cho người chơi. Tốt hơn là, có điều kiện cơ bản định trước trong việc thưởng điểm cho mỗi lần xuất hiện biểu tượng ngôi sao. Ví dụ, 1000 điểm thưởng thêm có thể được thưởng khi 3 biểu tượng ngôi sao xuất hiện. Các điểm này có thể được xác định dựa vào bảng số lẻ hoặc danh sách định trước mà được lưu trữ trong cơ sở dữ liệu được bố trí trong máy chơi trò chơi và/hoặc được hiển thị trên màn hình trên (so sánh với 102) của máy chơi trò chơi.

Theo phương án ví dụ thay thế, thậm chí có thể miễn là mỗi một trong số tất cả các biểu tượng xuất hiện trong vùng chơi 502 có thể dẫn đến trao điểm thưởng và do đó, các điểm được thưởng dựa vào số một lần xuất hiện của các biểu tượng trong vùng chơi 502. Ví dụ, biểu tượng ngôi sao có thể dẫn đến được thưởng 10 điểm trong khi biểu tượng mặt trăng có thể dẫn đến được thưởng 100 điểm.

Theo phương án ví dụ, sáng chế cũng có thể đề xuất phần tử trò chơi trung gian, từ các phần tử trò chơi định trước, sao cho chi tiết trung gian có thể biểu thị ít nhất một hoặc nhiều phần tử được tạo ra để so sánh với các điều kiện định trước. Ví dụ, biểu tượng trái tim 604 có thể là chi tiết trung gian hoặc biểu tượng được gọi là biểu tượng phăng teo. Do đó, với biểu tượng trái tim 604, môđun khởi động 201 có thể xác định rằng có trường hợp/điều kiện mà 4 biểu tượng ngôi sao xuất hiện/xảy ra, và do đó, thưởng nhiều điểm hơn cho người chơi do điều kiện định trước của bốn lần xuất hiện biểu tượng ngôi sao. Ngoài ra, nếu điều kiện định trước là hai lần xuất hiện hai mặt trăng và/hoặc ba lần xuất hiện mặt trời, thì biểu tượng trái tim 604 cũng có thể dẫn đến

các điều kiện định trước này được thỏa mãn dựa vào hình vẽ của Fig.6. Do đó, có thể thưởng các điểm thêm cho người chơi.

Theo các phương án ví dụ, có lợi là người chơi không cần tìm kiếm các phần tử trò chơi xuất hiện trên đường (ví dụ phần tử trò chơi liền kề với phần tử trò chơi giống hệt và các phần tử phải được kết nối theo đường mà mở rộng theo vùng trò chơi từ mép của vùng trò chơi đến mép đối diện của vùng trò chơi). Giả sử nhiều hoán vị của các đường mà có thể mở rộng theo vùng trò chơi, thì các trò chơi có thể dẫn đến nhầm lẫn cho người chơi. Theo các phương án ví dụ, sáng chế đề xuất trò chơi kiểu vùng trong đó ngay khi điều kiện định trước của phần tử trò chơi xuất hiện trong vùng chơi thỏa mãn, thì chiến thắng có thể được trao. Người chơi có lợi là không cần tìm các dòng gián đoạn của các phần tử trò chơi trong vùng trò chơi. Ngoài ra, có lợi là, đối nghịch với các trò chơi xếp hình, việc nhấn mạnh hoặc làm sáng hoặc làm nổi bật vùng chơi trò chơi có thể cho phép người chơi hiểu rõ ràng hơn các điều kiện thắng cuộc và đạt được sự thỏa mãn và giải trí cao hơn vì ví dụ, dễ dàng hiểu được làm thế nào mỗi lần thắng trò chơi.

Ngoài ra, việc chọn vùng chơi có thể làm người chơi thích thú với trò chơi hơn. Bất kỳ vùng nào có thể được chọn và nó có thể được bố trí sao cho người chơi có thể đổi điểm với vùng khác. Tức là, vùng chơi có thể thay đổi được về các chiều dựa vào số điểm được đổi bởi người chơi. Ví dụ, vùng lớn hơn có thể được đổi với lượng điểm lớn hơn từ người chơi. Vùng chơi có thể thậm chí về cơ bản bao gồm vùng trò chơi. Tức là, toàn bộ vùng trò chơi đã chọn làm vùng chơi. Do đó, phương án ví dụ trên không bị giới hạn ở vùng chơi có vùng cuộn 3×3 và có thể bao gồm, ví dụ vùng cuộn 5×5 , vùng cuộn 2×2 , vùng cuộn 1×1 , v.v.. Ví dụ, người chơi có thể khởi động nút (hoặc sử dụng tùy chọn màn hình cảm ứng chạm) để chọn vùng chơi có vùng cuộn 3×3 hoặc sáu cửa sổ cuộn. Người chơi có thể khởi động nút khác (hoặc sử dụng tùy chọn màn hình cảm ứng chạm) để chọn vùng chơi lớn hơn có vùng cuộn 4×2 hoặc tám cửa sổ cuộn. Người chơi có thể khởi động nút khác (hoặc sử dụng tùy chọn màn hình cảm ứng chạm) để chọn vùng chơi thậm chí lớn hơn có vùng cuộn 3×3 hoặc chín cửa sổ cuộn. Người chơi có thể khởi động nút khác (hoặc sử dụng tùy chọn màn hình cảm ứng chạm) để chọn vùng chơi lớn hơn có vùng cuộn 2×6 hoặc mười hai cửa sổ cuộn.

Các nút hoạt các tùy chọn màn hình cảm ứng có thể kết hợp với việc tăng lượng điểm được đổi bởi người chơi với vùng chơi có thể chọn lớn hơn được đổi nhiều điểm hơn từ người chơi.

Ngoài ra, thậm chí có nhiều vùng chơi con mà có thể được chọn liên quan đến vùng trò chơi. Ví dụ, hai vùng cuộn 2×2 riêng biệt có thể được chọn làm vùng chơi nằm trong vùng trò chơi của vùng cuộn 5×5 . Do đó, trong trường hợp này, có thể các vùng con không liên tục được chọn làm vùng chơi nằm trong vùng trò chơi.

Fig.7 là hình vẽ minh họa vùng không liên tục được chọn theo phương án ví dụ của sáng chế. Theo ví dụ khác, người chơi có thể chọn bốn góc ví dụ 702, 704 của vùng trò chơi 700 làm vùng chơi. Bốn góc được làm sáng tương phản với các vùng bên ngoài của bốn góc này để nhấn mạnh vùng chơi.

Theo cách khác, người chơi thậm chí có thể cho phép chỉ chọn nhiều số vùng con được cố định theo các chiều (hoặc “các vùng cố định”), tức là, mỗi vùng có số cố định các cửa sổ cuộn, làm vùng chơi cuối cùng. Fig.8(a) là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa các vùng cố định được chọn làm vùng chơi theo phương án ví dụ của sáng chế. Theo phương án ví dụ này, 500 điểm có thể được đổi đổi với mỗi vùng cố định của vùng cuộn 2×2 . Do đó, người chơi có thể đổi 1000 điểm lấy hai vùng cố định 802, 804, và đặt theo cách lựa chọn được các vùng 802, 804 này trong vùng trò chơi 800.

Fig.8(b) là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa các vùng cố định được chọn làm vùng chơi theo phương án ví dụ của sáng chế. Theo phương án ví dụ, người chơi có thể đổi 1000 điểm lấy hai vùng cố định (so sánh với 802, 804), và đặt theo cách lựa chọn được các vùng này theo kiểu chồng lấn để có vùng chơi 806 có vùng cuộn 3×2 trong vùng trò chơi 800. Theo phương án ví dụ, chỗ nhấn mạnh của các vùng chơi 802, 804, 806 có thể là qua đường biên bao quanh mỗi vùng chơi. Việc làm tối và làm sáng các vùng chưa được chọn/được chọn tương ứng cũng có thể được sử dụng để nhấn mạnh vùng chơi trò chơi.

Ngoài ra, các điều kiện định trước có thể được làm hấp dẫn hơn là chỉ đếm số lần xuất hiện. Ví dụ, nhưng không không giới hạn, điều kiện định trước có thể là các phần tử trò chơi nhất định xuất hiện cạnh nhau có thể dẫn đến chiến thắng. Tốt hơn là,

các phần tử trò chơi nhất định có thể tham chiếu đến, nhưng không giới hạn ở, các phần tử trò chơi giống hệt. Chiến thắng này có thể ngoài các điều kiện định trước khác như chiến thắng được trao cho một lần xuất hiện của phần tử trò chơi của cặp liên kề. Theo ví dụ khác, nhưng không giới hạn, điều kiện định trước có thể là các phần tử trò chơi nhất định xuất hiện theo mô hình mà có thể dẫn đến chiến thắng. Mô hình này có thể là mô hình nhìn thấy được bởi người chơi. Tốt hơn là, các phần tử trò chơi nhất định có thể tham chiếu đến, nhưng không giới hạn ở, các phần tử trò chơi giống hệt. Chiến thắng này có thể ngoài các điều kiện định trước khác như chiến thắng được trao cho một lần xuất hiện phần tử trò chơi của mô hình đó.

Fig.9 là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa mô hình theo phương án ví dụ của sáng chế. Theo phương án ví dụ, mô hình chéo của các phần tử trò chơi hình mặt cười ví dụ 902, 904 có thể dẫn đến chiến thắng phụ. Chiến thắng phụ có thể là ngoài việc chiến thắng được trao cho năm lần xuất hiện phần tử trò chơi hình mặt cười ví dụ 902 và cho bốn lần xuất hiện phần tử trò chơi hình mặt trắng ví dụ 906.

Ngoài ra, theo các phương án ví dụ, bảng tìm kiếm hoặc thưởng có thể được đề xuất có thể tạo ra tập hợp các điều kiện định trước. Bảng tìm kiếm hoặc thưởng có thể được lưu trữ trong cơ sở dữ liệu được bố trí, ví dụ, trong môđun lưu trữ hoặc vật ghi. Fig.10 thể hiện bảng tìm kiếm 100 làm ví dụ theo phương án ví dụ của sáng chế. Theo phương án ví dụ, sáng chế có thể đề xuất rất ít các phần tử trò chơi trong vùng được chọn có thể dẫn đến chiến thắng lớn. Ví dụ, đối với phần tử trò chơi hình mặt cười 1002, mỗi lần xuất hiện có thể dẫn đến chiến thắng lớn. Sự xuất hiện hai lần cũng có thể dẫn đến chiến thắng lớn, hoặc chiến thắng lớn hơn nếu chỉ xuất hiện một lần. Các phần tử trò chơi nhất định mà thường xuất hiện trong vùng trò chơi có thể được xem là các phần tử trò chơi thông thường, sao cho nhiều lần xuất hiện các phần tử trò chơi như vậy trong vùng trò chơi đã chọn có thể được loại bỏ. Ví dụ, đối với phần tử trò chơi ánh sáng 1004, sự xuất hiện lần bốn không dẫn đến bất kỳ chiến thắng nào trong khi xuất hiện lần năm chỉ dẫn đến chiến thắng nhỏ. Theo phương án ví dụ, một cách tùy ý, chiến thắng nhỏ được thưởng số điểm nhỏ cho người chơi, trong khi chiến thắng lớn thưởng số điểm lớn cho người chơi.

Ngoài ra, theo một số phương án ví dụ, vùng trò chơi có thể là mảng cột hàng không thứ tự hoặc không theo thứ tự truyền thống. Tức là, vùng trò chơi có thể có dạng không theo quy luật.

Fig.11(a) là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa vùng trò chơi theo phương án ví dụ của sáng chế. Fig.11(b) là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa vùng trò chơi đã chọn theo phương án ví dụ của sáng chế. Theo phương án ví dụ, vùng trò chơi 1100 là mảng không theo thứ tự và có dạng không theo quy luật. Vùng chơi đã chọn 1102 được thể hiện được làm sáng so với các vùng bên ngoài vùng chơi đã chọn 1102.

Fig.12 là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa vùng trò chơi theo phương án ví dụ khác. Theo phương án ví dụ, vùng trò chơi 1200 là mảng không theo thứ tự truyền thống và có dạng hình tam giác. Vùng chơi đã chọn 1202 được thể hiện được làm sáng so với các vùng bên ngoài vùng chơi đã chọn 1202.

Ngoài ra, việc chỉ định các phần tử trò chơi có thể làm trò chơi hấp dẫn hơn với người chơi. Theo một số phương án thực hiện, người chơi có thể được phép chọn từ danh sách/bảng/nhóm các phần tử trò chơi định trước. Ví dụ, lượng lớn các phần tử trò chơi có thể được chỉ định là lượng điểm lớn hơn từ người chơi.

Theo phương án ví dụ, môđun trò chơi tạo ra ngẫu nhiên một hoặc nhiều phần tử trò chơi chèn đầy vùng trò chơi, như trò chơi cuộn bình thường. Các chiến thắng của trò chơi được xác định dựa vào nội dung của vùng chơi.

Theo phương án thực hiện ví dụ, máy chơi trò chơi có thể được đề xuất để thực hiện trò chơi cuộn làm ví dụ. Trò chơi cuộn về cơ bản tương tự với trò chơi ví dụ được mô tả tham chiếu đến các hình vẽ từ Fig.3 đến Fig.6.

Máy chơi trò chơi, thay vì máy video, có thể là máy sử dụng cuộn quay cơ học. Ví dụ, các cuộn có thể là động cơ dạng bước được dẫn động và mang các biểu tượng. Môđun trò chơi vận hành vùng trò chơi trên màn hiển thị (ví dụ cửa sổ) của máy chơi trò chơi bằng cách tạo ra ngẫu nhiên/cuốn các cuộn để đạt được ngẫu nhiên các ký hiệu trên mỗi vị trí của trò chơi cuộn.

Vùng chơi có thể được chọn bởi người chơi, ví dụ khởi động nút cơ học để thay đổi đường biên của cửa sổ và di chuyển cửa sổ để chọn vùng chơi kết hợp với vùng trò chơi. Đường biên có thể được dò dựa vào vị trí cuối cùng của nó và tốt hơn là, nhiều nguồn sáng như điôt phát sáng tại vị trí đường biên dò được có thể được bật để nhấn mạnh vùng chơi, sao cho vùng chơi đã chọn trở thành vùng tiêu điểm.

Môđun chơi có thể tính tọa độ của vùng chơi đã chọn và hiệu chỉnh các tọa độ này với vùng trò chơi. Môđun khởi động có thể đọc các giá trị điện trở của các ký hiệu ngẫu nhiên đặt được ở mỗi vị trí của trò chơi cuộn và kết hợp môđun chơi để xác định xem có thỏa mãn ít nhất một điều kiện định trước hay không. Ví dụ, nếu có phần tử trò chơi dò được trên màn hình trong vùng chơi và có điều kiện định trước mà người chơi chiến thắng dựa vào sự xuất hiện của phần tử trò chơi, môđun khởi động tạo ra tín hiệu khởi động cho môđun trò chơi sao cho môđun trò chơi có thể, ví dụ thưởng điểm cho người chơi.

Fig.16 là lưu đồ 1600 để minh họa cách xác định ví dụ số lần xuất hiện phần tử trò chơi theo phương án ví dụ của sáng chế. Theo phương án ví dụ, phần tử trò chơi có thể được biết đến là biểu tượng tặng thưởng và điều kiện định trước thỏa mãn mà chiến thắng được trao dựa vào ít nhất một lần xuất hiện biểu tượng tặng thưởng. Ở bước 1602, bộ đếm cnt được khởi tạo từ giá trị 0. Bộ đếm cnt được sử dụng để đếm số lần xuất hiện của biểu tượng tặng thưởng. Môđun khởi động tiến hành kiểm tra mỗi vị trí hoặc cửa sổ cuộn của vùng chơi đối với lần xuất hiện biểu tượng tặng thưởng. Đầu tiên, cột tọa độ n được đặt là 1 và tọa độ hàng x được đặt là 1. Do đó, tọa độ bắt đầu là (1,1). Ở bước 1640, biểu tượng ở tọa độ thu được nhờ giá trị tham số dò được. Điều này có thể, ví dụ, nhờ số từ 1 đến 10 với mỗi số biểu thị một biểu tượng khác nhau. Ở bước 1606 giúp xác định xem liệu biểu tượng có phải là biểu tượng tặng thưởng hay không. Ở bước 1608, nếu biểu tượng là biểu tượng tặng thưởng, bộ đếm cnt tăng thêm 1. Nếu không, nếu biểu tượng được xác định không phải là biểu tượng tặng thưởng, ở bước 1610, môđun khởi động tiếp tục kiểm tra hàng tiếp theo của cùng cột, tức là, tọa độ hàng tăng thêm 2. Bước 1612 xác định xem liệu số hàng biểu thị số có nằm ngoài số hàng tối đa, tức là, môđun khởi động kiểm tra vượt quá hàng cuối cùng của vùng chơi hay không. Nếu hàng hiện thời không nằm ngoài hàng cuối cùng, tức là, xa nhất là hàng cuối cùng, thì quy trình này lặp đến bước 1604 để xác định biểu tượng.

Nếu không, nếu xác định được ở bước 1612 rằng, số hàng là nằm ngoài số hàng tối đa, tức là, hàng trước đó được kiểm tra là hàng cuối cùng, thì quy trình tiếp tục bước 1614. Ở bước 1614, tọa độ cột n được tăng thêm 2. Ở bước 1616 xác định xem liệu số cột biểu thị số có nằm ngoài số cột tối đa hay không, tức là, môđun khởi động đã kiểm tra vượt quá cột cuối cùng của vùng chơi. Nếu cột hiện thời không nằm ngoài cột cuối cùng, tức là, xa nhất là cột cuối cùng, thì quy trình này chuyển sang bước 1618. Ở bước 1618, tọa độ hàng được đặt lại là 1. Do đó, việc dò tìm được tiếp tục đến hàng thứ nhất của cột tiếp theo của vùng chơi. Quy trình tiếp tục lặp bước 1640 để xác định biểu tượng của các tọa độ mới.

Nếu không, nếu bước 1616 xác định rằng số cột vượt quá số cột tối đa, tức là, cột trước đó được kiểm tra là cột cuối cùng, môđun khởi động xác định rằng tất cả các cột và các hàng đã được kiểm tra và quy trình tiếp tục kết thúc ở bước 1620. Giá trị của bộ đếm cnt sau đó được truy hồi để xác định số lần xuất hiện biểu tượng tặng thưởng, và so với điều kiện định trước. Do đó, nếu điều kiện định trước mà chiến thắng được trao cho ít nhất một lần xuất hiện của biểu tượng tặng thưởng, thì giá trị của hoặc nhiều đối với bộ đếm cnt có thể dẫn đến chiến thắng được trao cho người chơi.

Fig.13 là lưu đồ 1300 minh họa phương pháp tạo ra vùng tiêu điểm theo phương án ví dụ của sáng chế. Ở bước 1302, vùng trò chơi được vận hành. Ở bước 1304, vùng chơi kết hợp với vùng trò chơi đã chọn. Ở bước 1306, đường biên của vùng chơi đã chọn được dò. Ở bước 1308, vùng chơi đã chọn, dựa vào đường biên dò được, được nhấn mạnh tương phản với các phần không được chọn bất kỳ của vùng trò chơi, sao cho vùng chơi đã chọn trở thành vùng tiêu điểm.

Fig.14 là hình vẽ dạng sơ đồ minh họa môi trường mạng phù hợp để thực hiện phương án ví dụ của sáng chế. Theo phương án ví dụ, một hoặc nhiều máy chơi trò chơi ví dụ 1402, 1404 được kết nối mạng đến máy chủ, ví dụ máy chủ trò chơi 1406, sử dụng kết nối truyền thông ví dụ 1408. Máy chơi trò chơi có thể có chức năng về cơ bản tương tự với máy chơi trò chơi 100, 200 như được mô tả có tham chiếu đến Fig.1 và Fig.2. Máy chủ 1406 có thể thực hiện thao tác ghi nhật ký, sao lưu, v.v., của máy chơi trò chơi 1402, 1404. Kết nối mạng ví dụ 1408 có thể là hữu tuyến hoặc vô tuyến.

Giao thức truyền thông có thể sử dụng ví dụ giao thức điều khiển truyền/giao thức mạng (Transmission Control Protocol/Internet Protocol - TCP/IP).

Các phương án ví dụ khác nhau có thể được thực hiện trong ngữ cảnh cấu trúc dữ liệu, các mô đun chương trình, chương trình và các lệnh máy tính được thực hiện trong môi trường được thực thi bằng máy tính. Môi trường điện toán mục đích chung của ở đây được bộc lộ một cách ngắn gọn. Một hoặc nhiều phương án ví dụ có thể được thể hiện trong một hoặc nhiều hệ thống máy tính như được minh họa dưới dạng sơ đồ trên Fig.15. Các hệ thống máy tính này nói chung có thể được thực hiện trong ví dụ máy chơi trò chơi.

Một hoặc nhiều phương án ví dụ có thể được thực hiện dưới dạng phần mềm như chương trình máy tính được thực hiện trong, ví dụ, hệ thống máy tính nói chung 1500 và lệnh cho hệ thống máy tính 1500 thực thi phương pháp theo phương án ví dụ của sáng chế.

Hệ thống máy tính 1500 bao gồm thiết bị máy tính 1502, các mô đun đầu vào như bàn phím 1504 và thiết bị chấm điểm 1506 và nhiều thiết bị đầu ra như màn hiển thị 1508, và máy in 1510. Người sử dụng có thể tương tác với máy tính 1502 sử dụng các thiết bị trên. Thiết bị tính điểm có thể được thực hiện cùng với chuột, bi lăn (track ball), bút hoặc thiết bị tương tự bất kỳ. Một hoặc nhiều thiết bị đầu vào khác (không được thể hiện) như cần điều khiển, đệm trò chơi, đĩa vệ tinh, máy scan, màn hình cảm ứng chạm hoặc tương tự cũng có thể được nối với thiết bị máy tính 1502. Màn hiển thị 1508 bao gồm ống tia điện tử (cathode ray tube - CRT), màn hình tinh thể lỏng (liquid crystal display - LCD), màn hình phát xạ trường (field emission display - FED), màn hình plasma, hoặc bất kỳ thiết bị khác mà tạo ra hình ảnh có thể quan sát được bởi người sử dụng.

Thiết bị máy tính 1502 có thể được nối với mạng máy tính 1512 qua thiết bị truyền phát phù hợp 1514, để có thể truy cập ví dụ Internet hoặc hệ thống mạng khác như Mạng diện cục bộ (Local Area Network - LAN), Mạng diện rộng (Wide Area Network - WAN), hoặc mạng cá nhân. Mạng 1512 có thể bao gồm máy chủ, bộ định tuyến, máy tính cá nhân mạng, thiết bị ngang hàng hoặc nút mạng chung khác, điện thoại không dây hoặc thiết bị kỹ thuật số hỗ trợ cá nhân không dây. Các môi trường

mạng có thể được tìm thấy trong các văn phòng, các mạng máy tính doanh nghiệp lớn và các hệ thống máy tính tại gia. Thiết bị thu phát 1514 có thể là môđem/bộ định tuyến được bố trí bên trong hoặc bên ngoài thiết bị máy tính 1502, và có thể là kiểu môđem/bộ định tuyến bất kỳ như môđem cáp hoặc môđem vệ tinh.

Cần hiểu rằng, các kết nối mạng được thể hiện là ví dụ và các cách khác để thiết lập kết nối truyền thông giữa các máy tính có thể được sử dụng. Việc tồn tại bất kỳ một trong các giao thức, như TCP/IP, Rơ le khung, Ethernet, FTP, HTTP và tương tự, được sử dụng, và thiết bị máy tính 1502 có thể được vận hành trong cấu hình máy chủ-máy khách để cho phép người sử dụng truy hồi các trang web từ máy chủ trên cơ sở web. Ngoài ra, bất kỳ trong số các trình duyệt web có thể được sử dụng để hiển thị và xử lý dữ liệu trên các trang web.

Thiết bị máy tính 1502 theo ví dụ bao gồm bộ xử lý 1518, bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên (Random Access Memory - RAM) 1520 và bộ nhớ chỉ đọc (Read Only Memory - ROM) 1522. ROM 1522 có thể là bộ nhớ hệ thống lưu trữ thông tin hệ thống đầu vào/đầu ra nền tảng (basic input/output system - BIOS). RAM 1520 có thể lưu trữ một hoặc nhiều môđun chương trình như các hệ thống vận hành, các chương trình ứng dụng và dữ liệu chương trình.

Thiết bị máy tính 1502 còn bao gồm số bộ tương tác đầu vào/đầu ra (I/O), ví dụ bộ tương tác I/O 1524 với màn hiển thị 1508, và bộ tương tác 1526 với bàn phím 1504. Các chi tiết của thiết bị máy tính 1502 thường truyền thông và tương tác/kết nối thông qua bus hệ thống kết nối 528 và theo cách được biết đến bởi người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực. Bus 1528 có thể là bất kỳ một trong nhiều kiểu cấu trúc bus bao gồm bus bộ nhớ hoặc bộ điều khiển bộ nhớ, bus ngoại vi, và bus cục bộ sử dụng bất kỳ một trong số các kết cấu bus.

Cần hiểu rằng, các thiết bị khác cũng có thể được nối với bus hệ thống 1528. Ví dụ, giao diện bus nối tiếp vạn năng (universal serial bus - USB) cũng được sử dụng để kết nối máy ghi hình video hoặc kỹ thuật số với bus hệ thống 1528. Giao diện IEEE 1394 có thể được sử dụng để kết nối các thiết bị bổ sung với thiết bị máy tính 1502. Các giao diện nhà sản xuất khác cũng có thể như FireWire được phát triển bởi Apple Computer và i.Link được phát triển bởi Sony. Việc kết nối các thiết bị vào bus hệ

thống 1528 cũng có thể thông qua cổng song song, cổng trò chơi, bảng PCI hoặc giao diện bất kỳ khác được sử dụng để kết nối thiết bị đầu vào với máy tính. Cần hiểu rằng, trong khi các chi tiết không được biểu diễn trên hình vẽ, âm thanh/audio có thể được ghi lại và được mô phỏng thông qua micrô và loa. Các âm thanh có thể được sử dụng để kết nối micrô và loa với bus hệ thống 1528. Cần hiểu rằng, nhiều thiết bị ngoại vi cũng có thể được kết nối với bus hệ thống 1528 đồng thời thông qua các giao diện thay thế.

Chương trình ứng dụng có thể được cấp cho người sử dụng của hệ thống máy tính 1500 được mã hóa/lưu trữ trên vật ghi dữ liệu như CD-ROM hoặc vật mang bộ nhớ flash. Chương trình ứng dụng có thể được đọc sử dụng ổ đĩa phương tiện lưu trữ dữ liệu tương ứng của thiết bị lưu trữ dữ liệu 1530. Vật ghi lưu trữ dữ liệu không bị giới hạn ở dạng di động và có thể bao gồm các trường hợp được nhúng trong thiết bị máy tính 1502. Thiết bị lưu trữ dữ liệu 1530 có thể bao gồm thiết bị giao tiếp ổ đĩa cứng và/hoặc thiết bị giao diện bộ nhớ di động (cả hai không được thể hiện chi tiết) tương ứng kết nối với ổ đĩa cứng và/hoặc ổ nhớ di động với bus hệ thống 1528. Điều này cho phép đọc/ghi dữ liệu. Các ví dụ về bộ nhớ di động bao gồm các ổ đĩa từ và các ổ đĩa quang. Các ổ đĩa và đa phương tiện đọc được bằng máy tính được kết hợp của chúng, như ổ đĩa mềm tạo ra các lệnh đọc được bằng máy tính để lưu bất khả biến, các cấu trúc dữ liệu, các môđun chương trình và dữ liệu khác cho thiết bị máy tính 502. Cần hiểu rằng, thiết bị máy tính 1502 có thể bao gồm nhiều ổ đĩa này. Ngoài ra, thiết bị máy tính 1502 có thể bao gồm các ổ đĩa để giao tiếp với các loại khác của đa phương tiện đọc được bằng máy tính.

Chương trình ứng dụng được đọc và được kiểm soát khi thực thi bởi bộ xử lý 1518. Bộ nhớ trung gian của dữ liệu chương trình có thể được thiết lập sử dụng RAM 1520. (Các) phương pháp theo các phương án ví dụ có thể được thực hiện dưới dạng các lệnh đọc được bằng máy tính, các chi tiết có thể thực thi được bằng máy tính, hoặc các môđun phần mềm. Một hoặc nhiều môđun phần mềm luân phiên có thể có thể được sử dụng. Chúng có thể bao gồm chương trình có thể thực thi, thư viện liên kết dữ liệu, tệp tin cấu hình, cơ sở dữ liệu, hình ảnh đồ họa, tệp tin dữ liệu nhị phân, tệp tin dữ liệu văn bản, tệp tin đối tượng, tệp tin mã chương trình, hoặc tương tự. Khi một hoặc nhiều bộ xử lý máy tính thực thi một hoặc nhiều môđun phần mềm, các môđun

phần mềm tương tác để làm cho một hoặc nhiều hệ thống máy tính thực hiện theo những gì được mô tả ở đây.

Sự vận hành của thiết bị máy tính 1502 có thể được kiểm soát bởi nhiều môđun chương trình khác nhau. Các ví dụ về môđun chương trình là các đoạn chương trình, các chương trình, các đối tượng, các thành phần, các cấu trúc dữ liệu, các thư viện, v.v., mà thực hiện các nhiệm vụ cụ thể hoặc thực hiện kiểu dữ liệu trừu tượng cụ thể. Các phương án ví dụ cũng có thể được thực hiện bởi các cấu hình hệ thống máy tính khác nhau, bao gồm các thiết bị cầm tay, các hệ thống đa bộ xử lý, các thiết bị điện tiêu thụ lập trình được hoặc dựa vào bộ vi xử lý, các PC mạng, các máy tính nhỏ, siêu máy tính, các thiết bị hỗ trợ kỹ thuật số cá nhân, các điện thoại di động và tương tự. Ngoài ra, các phương án ví dụ cũng có thể được thực hiện trong các môi trường điện toán được phân bố, trong đó các nhiệm vụ được thực hiện bởi thiết bị xử lý từ xa mà được liên kết qua mạng truyền thông vô tuyến hoặc hữu tuyến. Trong môi trường điện toán phân bố, các môđun chương trình có thể được bố trí trong cả hai loại thiết bị lưu trữ bộ nhớ cục bộ và từ xa.

Cần hiểu rằng với người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực, các cải biến và/hoặc biến đổi khác có thể được thực hiện theo các phương án cụ thể mà không trệt khỏi phạm vi bảo hộ của sáng chế theo nghĩa rộng. Do đó, các phương án hiện tại được coi là tất cả các khía cạnh được minh họa và không bị giới hạn.

Ví dụ, mặc dù việc làm tối/sáng lên của màn hình hoặc đề xuất các nguồn sáng được mô tả theo các cách làm ví dụ để nhấn mạnh các vùng chơi, các phương án ví dụ không bị giới hạn và có thể bao gồm ví dụ các cách để làm cho vùng bên ngoài vùng chơi tối đi, hoặc đơn giản để chỉ ra các đường biên để thiết lập nên các vùng chơi (ví dụ, không làm tối các màn hiển thị) v.v.. Sự nhấn mạnh này cũng có thể bao gồm đường biên nhấp nháy hoặc tương tự. Ví dụ, nếu vùng trò chơi đã chọn là vùng chơi, vùng chơi được có màn hiển thị nhấp nháy. Theo cách khác, vùng chơi đã chọn có thể được làm gần như sáng hơn tại màn hình để nhấn mạnh đến người chơi rằng toàn bộ vùng trò chơi là vùng chơi đã chọn.

Ngoài ra, mặc dù được mô tả rằng vùng trò chơi bị chen đầy bởi các phần tử trò chơi trước khi xác định xem liệu chiến thắng có được trao hay không dựa vào vùng

chơi, các phương án ví dụ không bị giới hạn và có thể bao gồm việc tạo ra các phần tử trò chơi chỉ trong vùng chơi, ví dụ vùng bên ngoài vùng chơi không bị chèn đầy.

Ngoài ra, trong khi mô tả rằng môđun trò chơi liên khối có thể bao gồm, hoặc theo cách khác được kết nối với, môđun chơi và môđun khởi động, các phương án ví dụ bị giới hạn bởi những thay thế này. Môđun trò chơi liên khối có thể bao gồm một trong số môđun chơi và môđun khởi động, và được kết nối với môđun khác mà không được tích hợp với môđun trò chơi.

Ngoài ra, trò chơi không bị giới hạn ở trò chơi cuộn và có thể bao gồm, ví dụ, trò chơi may rủi bất kỳ hoặc trò chơi kỹ năng có thể đề xuất cho người chơi để giải trí. Trò chơi có thể có các dạng khác nhau và các biểu thị đồ họa trò chơi khác nhau, bao gồm, nhưng không giới hạn ở, trò chơi bảng, trò chơi thẻ, trò chơi thẻ bài, trò chơi thể thao, trò chơi huy chương, trò chơi cứu chuộc, trò chơi buôn bán, trò chơi video, trò chơi âm nhạc, trò chơi tiêu khiển, v.v.. Kết hợp chiến thắng cũng có thể được quản lý bởi các quy tắc trò chơi khác nhau.

Ngoài ra, phần thưởng được thưởng là không bị giới hạn ở điểm số và có thể bao gồm điểm trung thành, tín dụng giải trí, v.v..

Máy chơi trò chơi có thể được thực hiện dưới dạng máy chơi trò chơi vật lý hoặc ảo, như thông qua internet, TV tương tác, mạng dựa vào mạng diện cục bộ (Local Area Network - LAN) hoặc các mạng dịch vụ khác. Máy chơi trò chơi ảo có thể được thực hiện trên các thiết bị để bàn hoặc thiết bị di động. Đối với các máy chơi trò chơi được thực hiện dưới dạng các máy chơi trò chơi vật lý, mặc dù các nút màn hình cảm ứng chạm chủ yếu đã được mô tả trong các phương án ví dụ, các nút khởi động khác như các nút cơ học hoặc các xử lý kéo/đẩy cũng có thể được sử dụng để chơi các trò chơi trong máy chơi trò chơi.

YÊU CẦU BẢO HỘ

1. Máy chơi trò chơi, máy chơi trò chơi này bao gồm:

môđun trò chơi vận hành vùng trò chơi, môđun trò chơi có thể tạo ra ngẫu nhiên trong vùng trò chơi một hoặc nhiều phần tử trò chơi trong số các phần tử trò chơi định trước;

môđun chơi cho phép chọn vùng chơi kết hợp với vùng trò chơi;

môđun khởi động để kiểm soát vùng chơi đã chọn, môđun khởi động này có thể tạo ra tín hiệu khởi động dựa vào việc xem liệu vùng chơi đã chọn có chứa các phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên mà tương thích ít nhất một điều kiện trong tập hợp các điều kiện định trước hay không;

trong đó môđun chơi được tạo cấu hình để dò đường biên của vùng chơi đã chọn và nhấn mạnh vùng chơi đã chọn, dựa vào đường biên dò được, tương phản với các phần không được chọn bất kỳ của vùng trò chơi, sao cho vùng chơi đã chọn trở thành vùng tiêu điểm; và

trong đó vùng chơi đã chọn được làm nổi bật bởi môđun trò chơi lệnh cho phần hiển thị của vùng chơi đã chọn ở vùng hiển thị riêng biệt bên ngoài vùng trò chơi.

2. Máy chơi trò chơi theo điểm 1, trong đó môđun chơi có thể còn được tạo cấu hình để nhấn mạnh vùng chơi đã chọn tương phản với các phần không được chọn bất kỳ của vùng trò chơi cả khi chọn vùng chơi và trong khi tạo ra một hoặc nhiều phần tử trò chơi trong vùng chơi đã chọn.

3. Máy chơi trò chơi theo điểm 1 hoặc 2, trong đó vùng chơi nằm trong vùng trò chơi hoặc về cơ bản bao gồm vùng trò chơi.

4. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 3, trong đó vùng chơi đã chọn được làm nổi bật nhờ môđun chơi lệnh làm tối phần hiển thị không được chọn bất kỳ của vùng trò chơi; nhờ môđun chơi lệnh làm sáng phần hiển thị của vùng chơi đã chọn; hoặc cả hai.

5. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 4, trong đó vùng chơi đã chọn được làm nổi bật nhờ môđun chơi lệnh cho phần hiển thị của đường biên trực quan bao gồm vùng chơi đã chọn dựa vào đường biên dò được.

6. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 5, trong đó máy chơi trò chơi này còn bao gồm bao gồm môđun chọn thứ nhất được kết nối với môđun chơi, trong đó môđun chọn thứ nhất được tạo cấu hình để cho phép người chơi chọn vùng chơi.
7. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 6, trong đó vùng chơi được tạo cấu hình để thay đổi được về các chiều.
8. Máy chơi trò chơi theo điểm 7, trong đó vùng chơi được tạo cấu hình để thay đổi được về các chiều dựa vào số điểm được đổi bởi người chơi.
9. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 8, trong đó vùng chơi bao gồm hai hoặc nhiều vùng con không liên tục.
10. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 8, trong đó vùng chơi bao gồm hai hoặc nhiều vùng con được cố định theo các chiều.
11. Máy chơi trò chơi theo điểm 10, trong đó các vùng con được cố định theo các chiều được được phép chồng lấn làm vùng chơi.
12. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 11, trong đó môđun khởi động được tạo cấu hình để phát hiện số lần xuất hiện của mỗi phần tử trò chơi trong vùng chơi đã chọn.
13. Máy chơi trò chơi theo điểm 12, trong đó môđun khởi động được tạo cấu hình để phát hiện vị trí của mỗi phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên trong vùng chơi đã chọn.
14. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 13, trong đó máy chơi trò chơi này còn bao gồm môđun chọn thứ hai được kết nối với môđun trò chơi, trong đó môđun chọn thứ hai được tạo cấu hình để cho phép người chơi chọn ít nhất một phần tử trò chơi đã chỉ định, nhờ đó môđun khởi động được bố trí để phát hiện xem liệu vùng chơi đã chọn có chứa ít nhất một phần tử trò chơi đã chỉ định hay không.
15. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 14, trong đó phần tử trò chơi định trước bao gồm chi tiết trung gian, chi tiết trung gian này có thể là ít nhất một phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên.

16. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 15, trong đó vùng trò chơi chứa một hoặc nhiều hàng dọc, một hoặc nhiều hàng ngang, hoặc cả hai, để hiển thị các phần tử trò chơi.

17. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 16, trong đó vùng trò chơi gồm nhiều cửa sổ cuộn, trong đó mỗi cửa sổ cuộn được sắp xếp để hiển thị phần tử trò chơi.

18. Máy chơi trò chơi theo điểm 17, trong đó vùng trò chơi bao gồm mảng cửa sổ cuộn không theo thứ tự.

19. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 18, trong đó máy chơi trò chơi này còn bao gồm môđun lưu trữ để lưu trữ cơ sở dữ liệu của tập hợp các điều kiện định trước.

20. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 19, trong đó tập hợp các điều kiện định trước bao gồm điều kiện dựa vào số lần xuất hiện của phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên trong vùng chơi đã chọn.

21. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 20, trong đó tập hợp các điều kiện định trước bao gồm điều kiện dựa vào việc xem liệu một hoặc nhiều phần tử trò chơi có được tạo ra ngẫu nhiên liên tiếp nhau trong vùng chơi đã chọn hay không.

22. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 21, trong đó tập hợp các điều kiện định trước bao gồm điều kiện dựa vào việc xem liệu một hoặc nhiều phần tử trò chơi có được tạo ra ngẫu nhiên theo mô hình trực quan trong vùng chơi đã chọn hay không.

23. Máy chơi trò chơi theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 1 đến 22, trong đó môđun chơi liên khối bao gồm một hoặc cả hai môđun chơi và môđun khởi động.

24. Phương pháp tạo ra vùng tiêu điểm cho máy chơi trò chơi, phương pháp này bao gồm các bước:

vận hành vùng trò chơi;

chọn vùng chơi kết hợp với vùng trò chơi;

dò đường biên của vùng chơi đã chọn; và

nhấn mạnh vùng chơi đã chọn, dựa vào đường biên dò được, tương phản với các phần không được chọn bất kỳ của vùng trò chơi, sao cho vùng chơi đã chọn trở thành vùng tiêu điểm; và

trong đó bước nhấn mạnh vùng chơi đã chọn bao gồm việc lệnh cho phần hiển thị của vùng chơi đã chọn ở vùng hiển thị riêng biệt bên ngoài vùng trò chơi.

25. Phương pháp theo điểm 24, trong đó bước nhấn mạnh vùng chơi đã chọn được thực hiện cả khi chọn vùng chơi và trong khi tạo ra một hoặc nhiều phần tử trò chơi trong vùng chơi đã chọn.

26. Phương pháp theo điểm 24 hoặc 25, trong đó vùng chơi nằm trong vùng trò chơi hoặc về cơ bản bao gồm vùng trò chơi.

27. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 24 đến 26, trong đó bước nhấn mạnh vùng chơi đã chọn bao gồm việc làm tối phần hiển thị không được chọn bất kỳ của vùng trò chơi; làm sáng phần hiển thị của vùng chơi đã chọn; hoặc cả hai.

28. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 24 đến 27, trong đó bước nhấn mạnh vùng chơi đã chọn bao gồm việc lệnh cho phần hiển thị của đường biên trực quan bao quanh vùng chơi đã chọn.

29. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 24 đến 28, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước cho phép người chơi chọn vùng chơi.

30. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 24 đến 29, trong đó vùng chơi là thay đổi được về các chiều.

31. Phương pháp theo điểm 30, trong đó vùng chơi là thay đổi được về các chiều dựa vào số điểm được đổi bởi người chơi.

32. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 24 đến 31, trong đó vùng chơi bao gồm hai hoặc nhiều vùng con không liên tục.

33. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 24 đến 31, trong đó vùng chơi bao gồm hai hoặc nhiều vùng con được cố định theo các chiều.

34. Phương pháp theo điểm 33, trong đó các vùng con được cố định theo các chiều chồng lấn làm vùng chơi.

35. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 24 đến 34, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước tạo ra ngẫu nhiên trong vùng chơi một hoặc nhiều phần tử trò chơi từ nhiều phần tử trò chơi định trước; và

tạo ra tín hiệu khởi động dựa vào việc xem liệu vùng chơi đã chọn chứa các phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên mà phù hợp với ít nhất một điều kiện trong tập hợp các điều kiện định trước hay không.

36. Phương pháp theo điểm 35, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước dò số lần xuất hiện của mỗi phần tử trò chơi trong vùng chơi đã chọn.

37. Phương pháp theo điểm 36, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước dò vị trí của mỗi phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên trong vùng chơi đã chọn.

38. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 35 đến 37, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước cho phép người chơi chọn ít nhất một phần tử trò chơi đã chỉ định; và bước tạo ra tín hiệu khởi động còn bao gồm việc phát hiện xem liệu vùng chơi trò chơi đã chọn có chứa ít nhất một phần tử trò chơi đã chỉ định hay không.

39. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 35 đến 38, trong đó phần tử trò chơi định trước bao gồm chi tiết trung gian, chi tiết trung gian này có thể là ít nhất một phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên.

40. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 24 đến 39, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước tạo ra vùng trò chơi gồm một hoặc nhiều hàng dọc, một hoặc nhiều hàng ngang, hoặc cả hai, để hiển thị các phần tử trò chơi.

41. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 24 đến 40, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước tạo ra vùng trò chơi gồm nhiều cửa sổ cuộn, trong đó mỗi cửa sổ cuộn được sắp xếp để hiển thị phần tử trò chơi.

42. Phương pháp theo điểm 41, trong đó vùng trò chơi bao gồm mảng cửa sổ cuộn không theo thứ tự.

43. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 35 đến 42, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước lưu trữ cơ sở dữ liệu của tập hợp các điều kiện định trước.

44. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 35 đến 43, trong đó tập hợp các điều kiện định trước bao gồm điều kiện dựa vào số lần xuất hiện của phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên trong vùng chơi đã chọn.

45. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 35 đến 44, trong đó tập hợp các điều kiện định trước bao gồm điều kiện dựa vào việc xem liệu một hoặc nhiều phần tử trò chơi có được tạo ra ngẫu nhiên liên tiếp nhau trong vùng chơi đã chọn hay không.

46. Phương pháp theo điểm bất kỳ trong số các điểm từ 35 đến 45, trong đó tập hợp các điều kiện định trước bao gồm điều kiện dựa vào việc xem liệu một hoặc nhiều phần tử trò chơi có được tạo ra ngẫu nhiên là theo mô hình trực quan trong vùng chơi đã chọn hay không.

47. Vật ghi đọc được bằng máy tính lưu trữ các lệnh để lệnh cho bộ xử lý của máy chơi trò chơi thực hiện phương pháp tạo ra vùng tiêu điểm của máy chơi trò chơi, phương pháp này bao gồm bước:

vận hành vùng trò chơi;

chọn vùng chơi kết hợp với vùng trò chơi;

dò đường biên của vùng chơi đã chọn; và

nhấn mạnh vùng chơi đã chọn, dựa vào đường biên dò được, tương phản với các phần không được chọn bất kỳ của vùng chơi sao cho vùng chơi đã chọn trở thành vùng tiêu điểm; và

trong đó bước nhấn mạnh vùng chơi đã chọn bao gồm việc lệnh cho phần hiển thị của vùng chơi đã chọn ở vùng hiển thị riêng biệt bên ngoài vùng trò chơi.

48. Vật ghi đọc được bằng máy tính theo điểm 47, trong đó bước nhấn mạnh vùng chơi đã chọn được thực hiện cả khi chọn vùng chơi và trong khi tạo ra một hoặc nhiều phần tử trò chơi.

49. Vật ghi đọc được bằng máy tính theo điểm 47 hoặc 48, trong đó phương pháp này còn bao gồm bước tạo ra ngẫu nhiên trong vùng chơi một hoặc nhiều phần tử trò chơi từ nhiều phần tử trò chơi định trước; và tạo ra tín hiệu khởi động dựa vào việc xem

liệu vùng trò chơi đã chọn có chứa các phần tử trò chơi được tạo ra ngẫu nhiên mà tương thích ít nhất một điều kiện trong tập hợp các điều kiện định trước hay không.

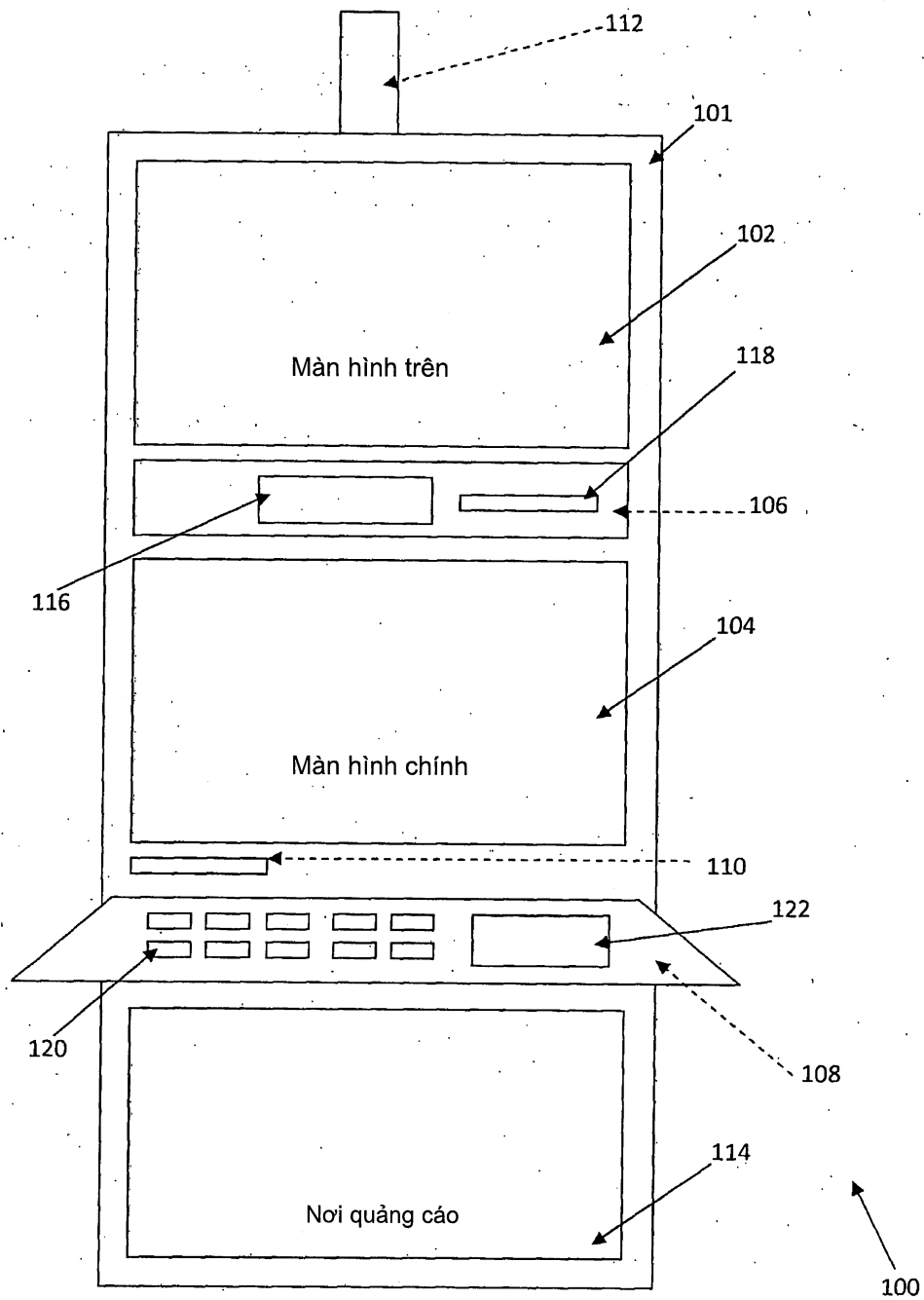


Fig. 1

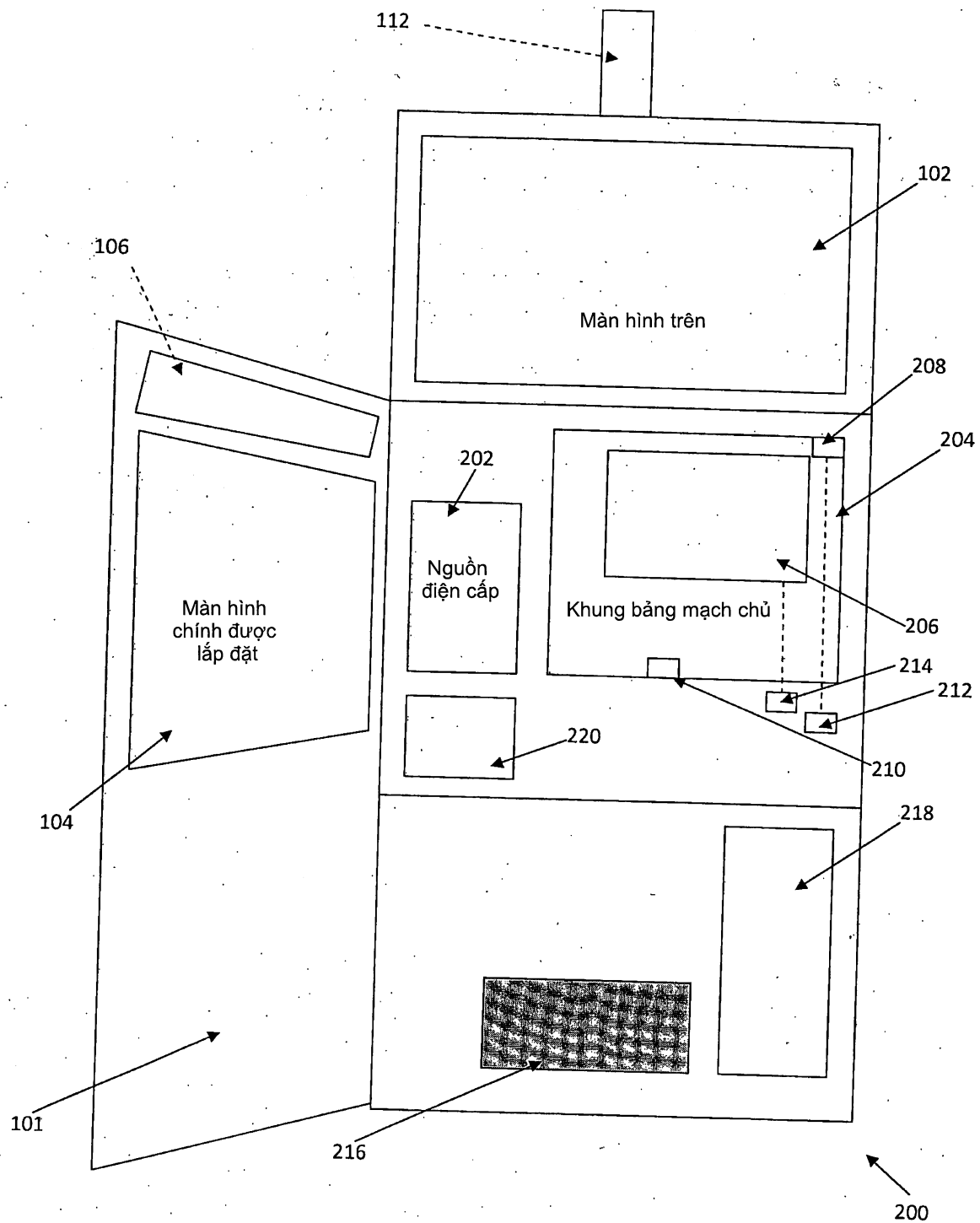


Fig. 2

	Cuộn 1	Cuộn 2	Cuộn 3	Cuộn 4	Cuộn 5
Hàng 1					
Hàng 2					
Hàng 3					
Hàng 4					
Hàng 5					

300

Fig. 3

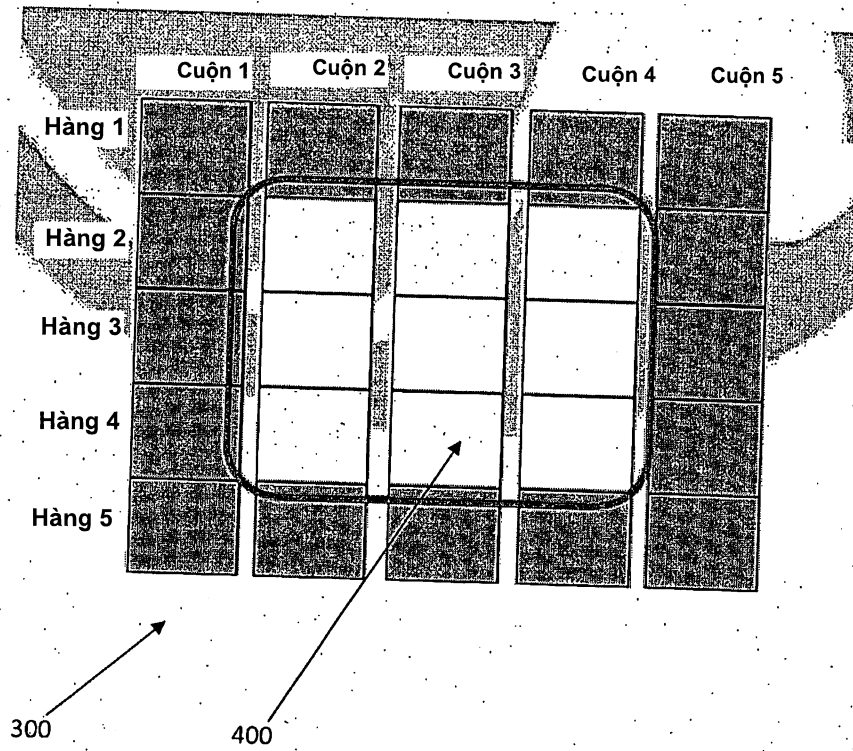


Fig. 4

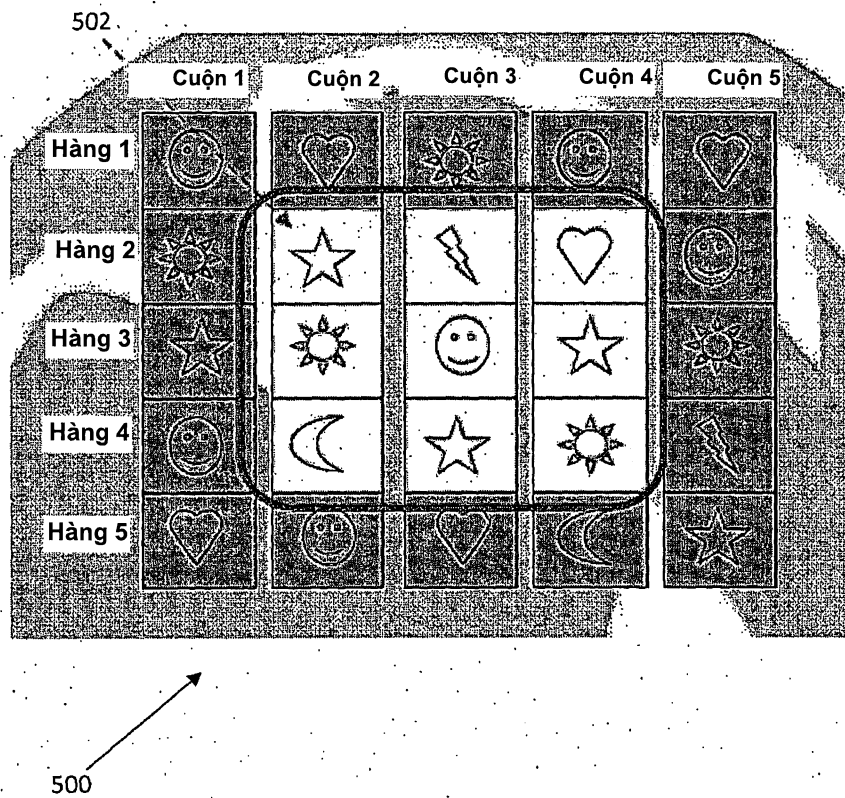


Fig. 5

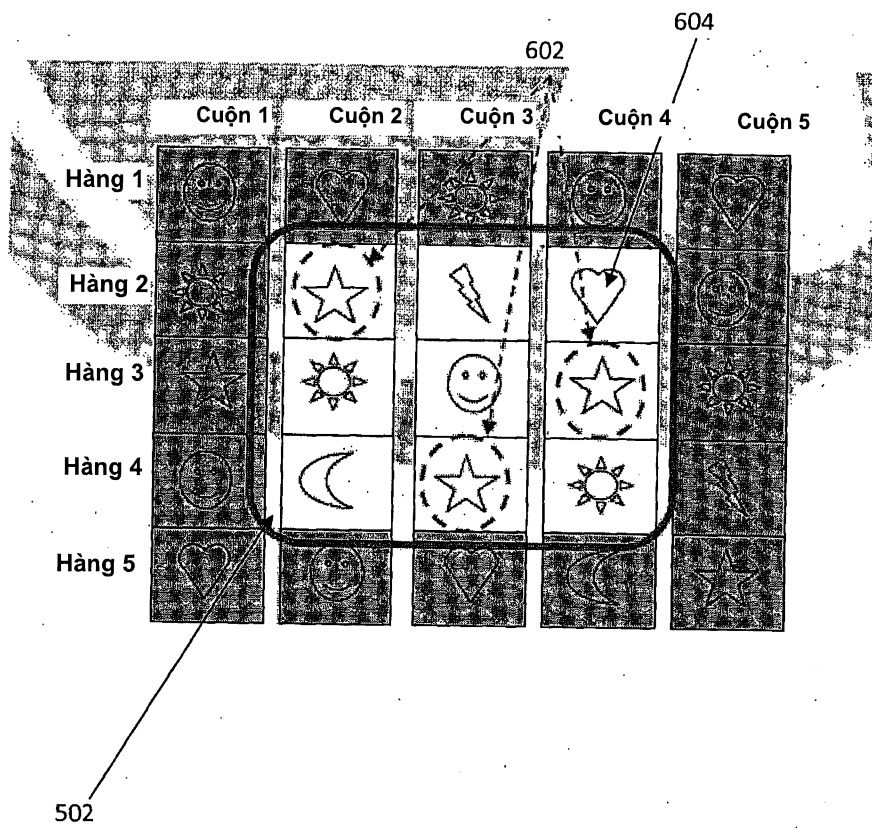


Fig. 6

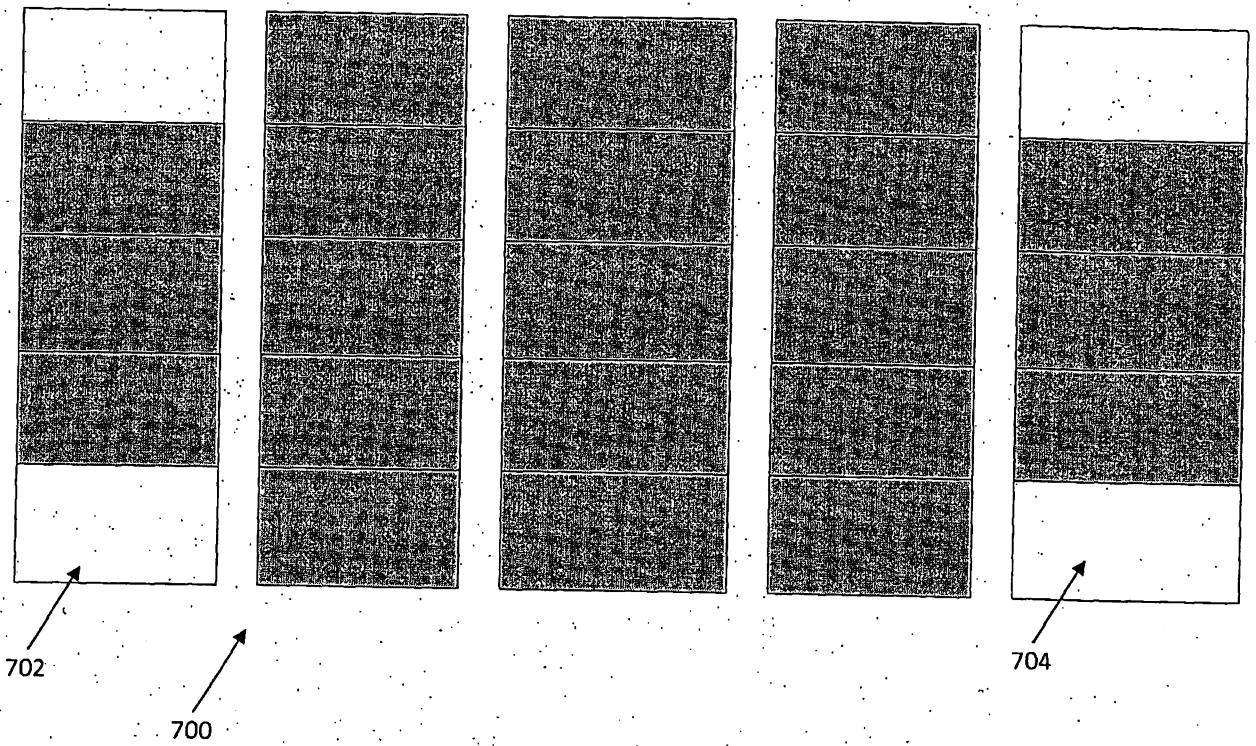
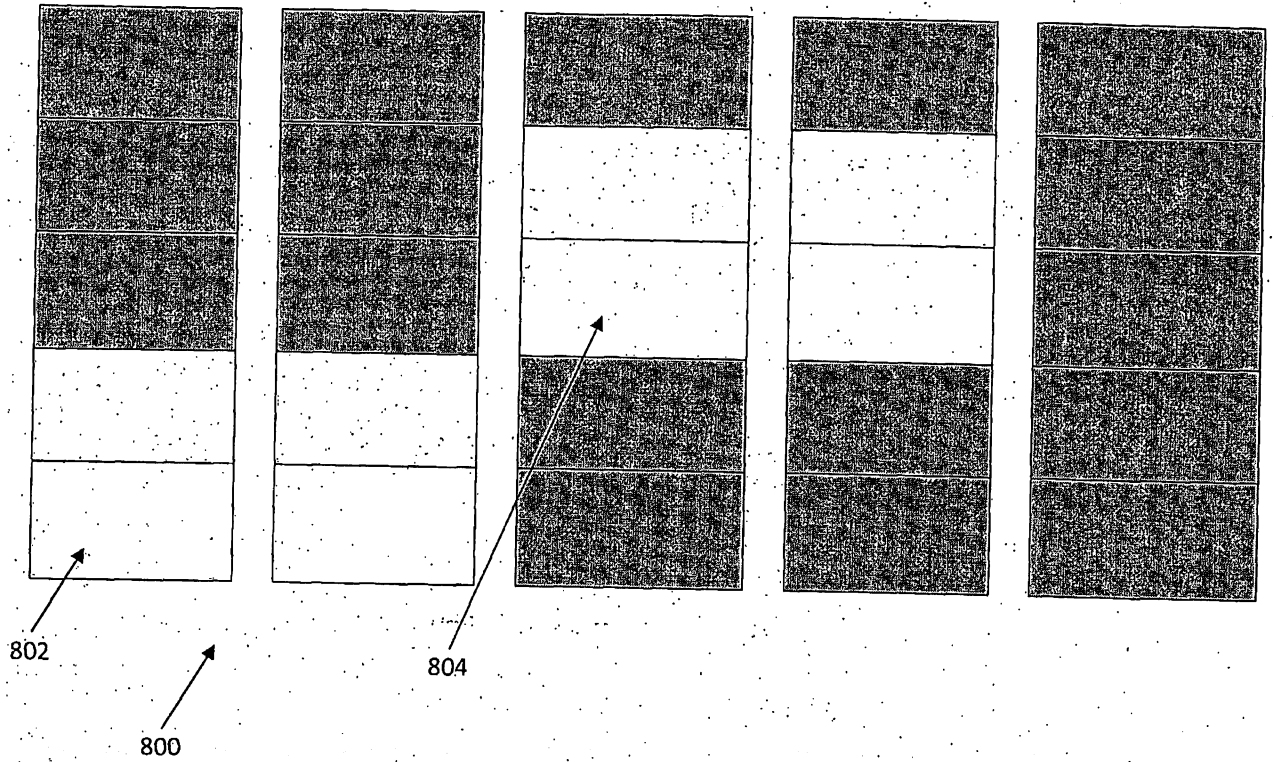
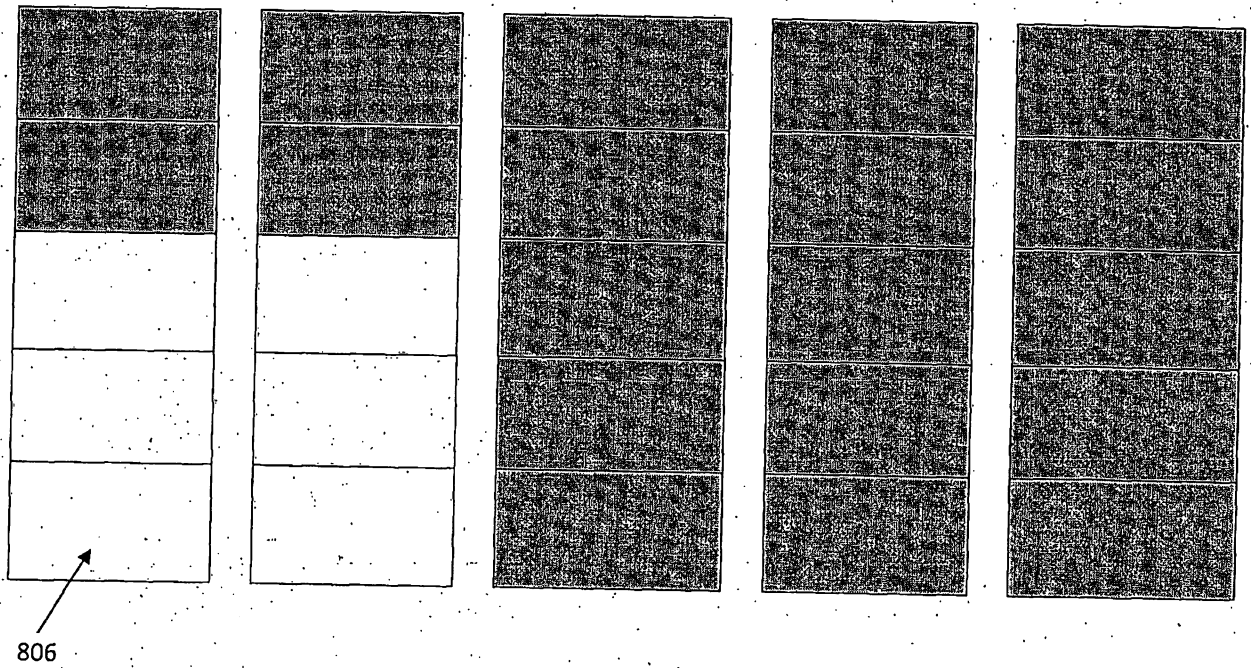


Fig. 7

8/16



(a)



(b)

Fig. 8

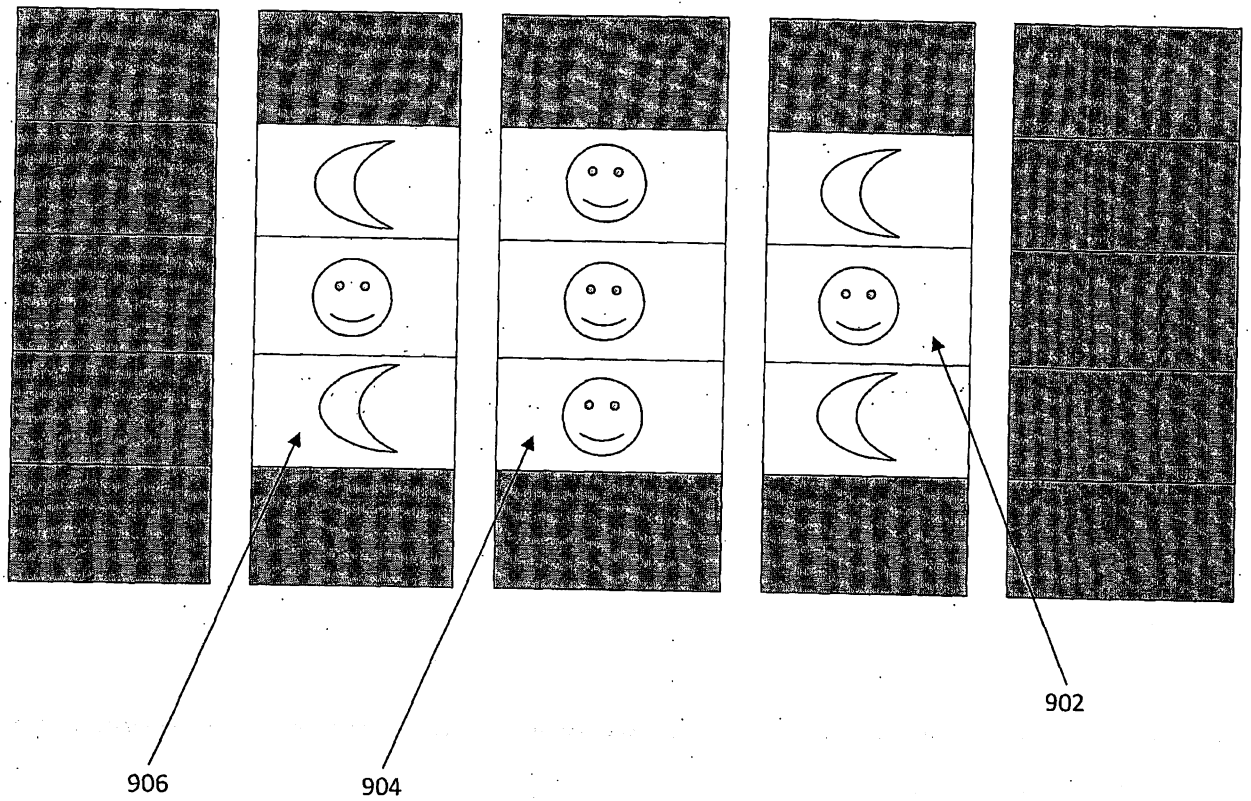


Fig.9

Biểu tượng	Lần xuất hiện (1)	Kiểu thắng	Lần xuất hiện (2)	Kiểu thắng
	2X	Thắng lớn	1X	Thắng lớn
	3X	Thắng lớn	2X	Thắng nhỏ
	4X	Thắng nhỏ	3X	Thắng nhỏ
	5X	Thắng nhỏ	4X	Không thắng

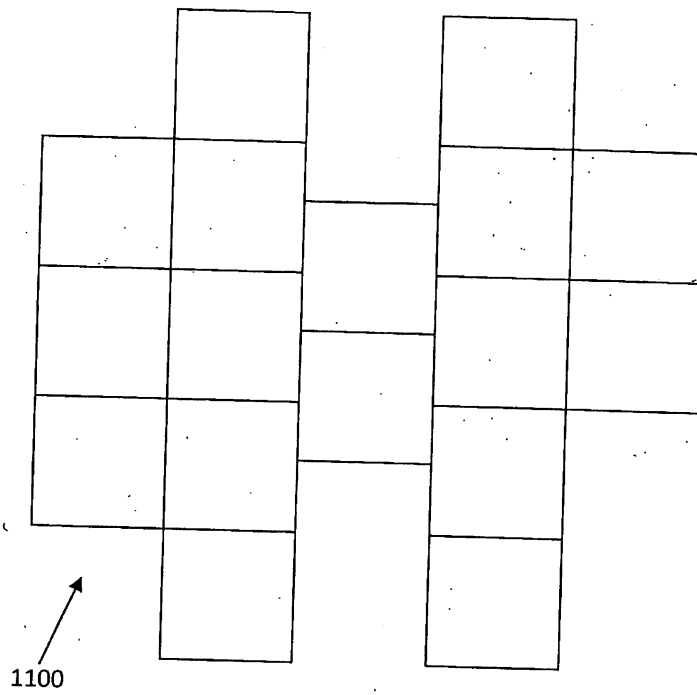
1002

1004

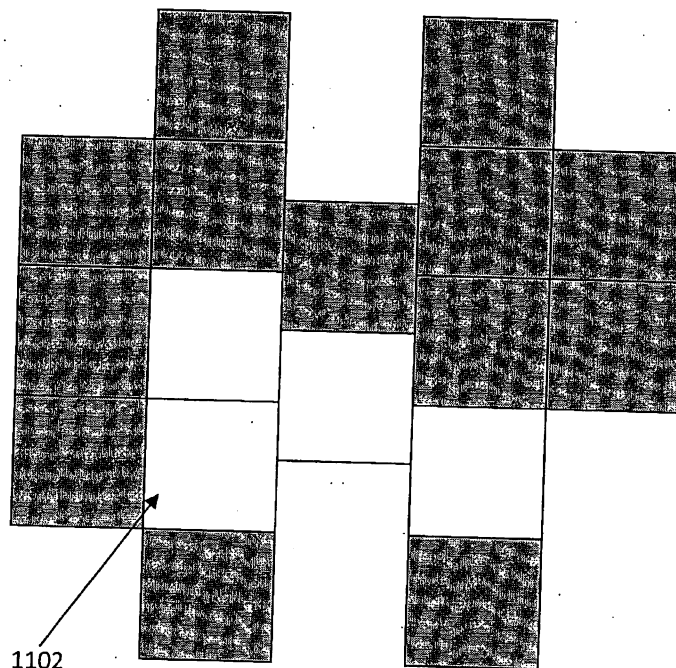
1000

Fig.10

11/16



(a)



(b)

Fig. 11

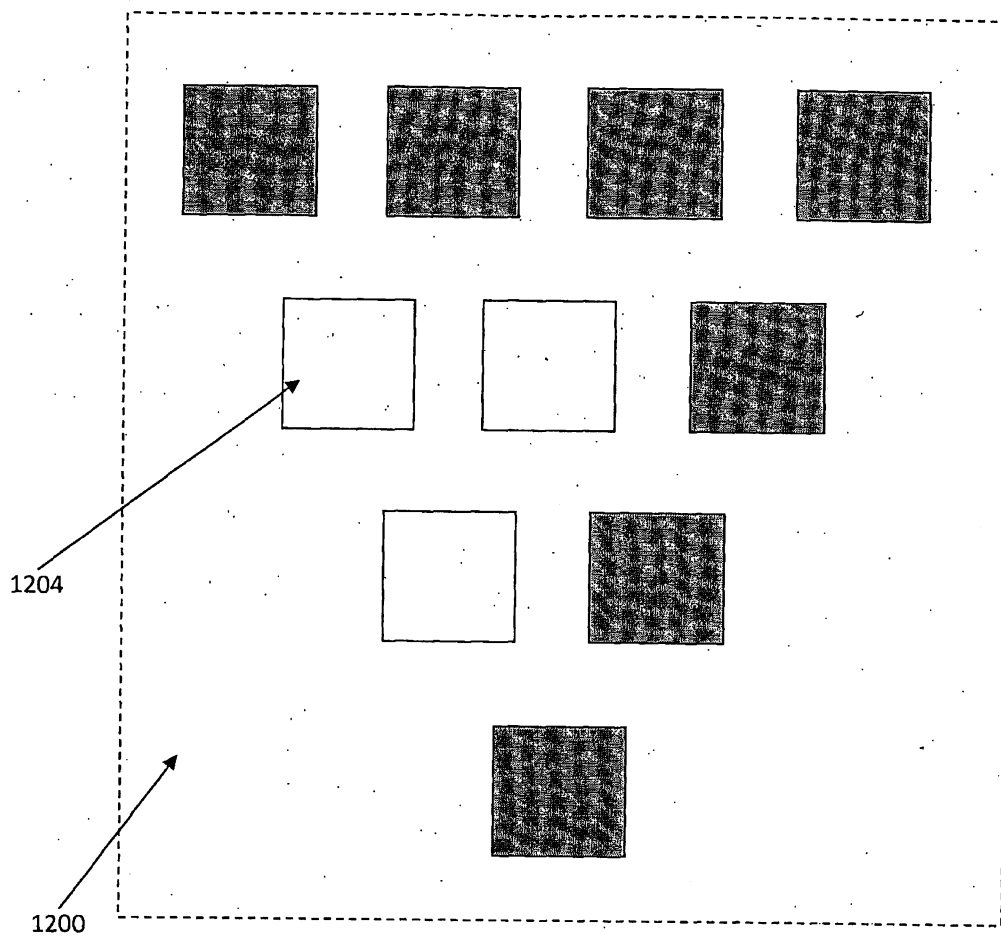


Fig.12

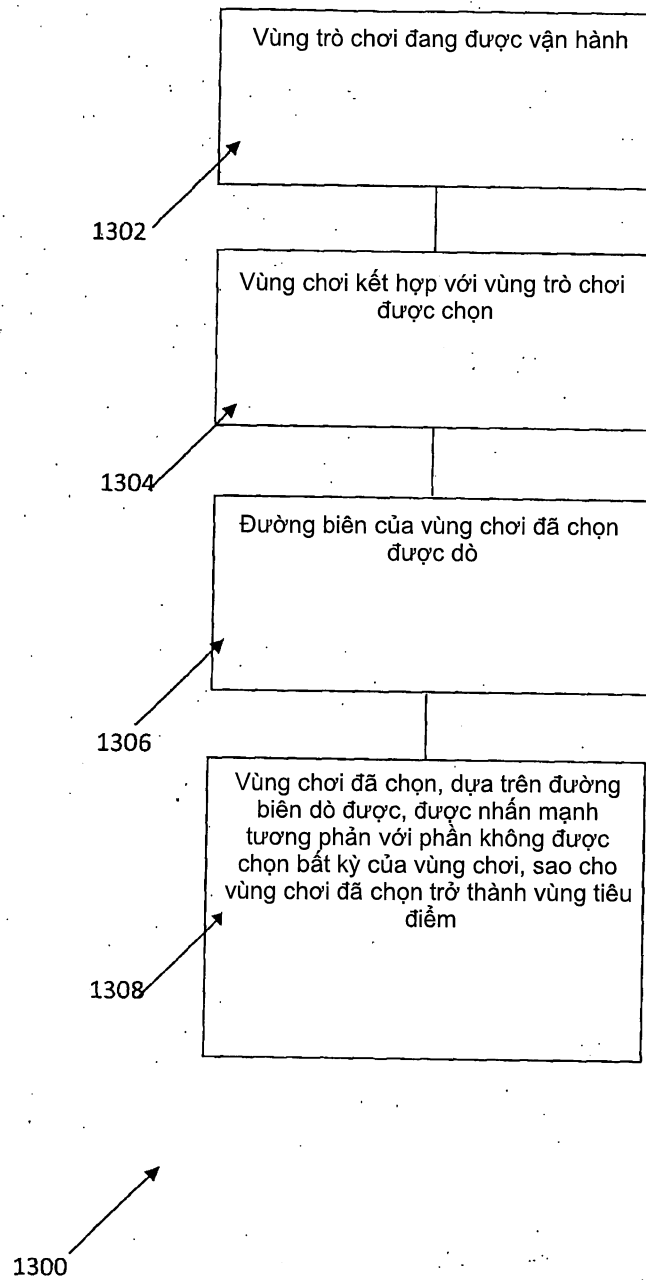


Fig.13

14/16

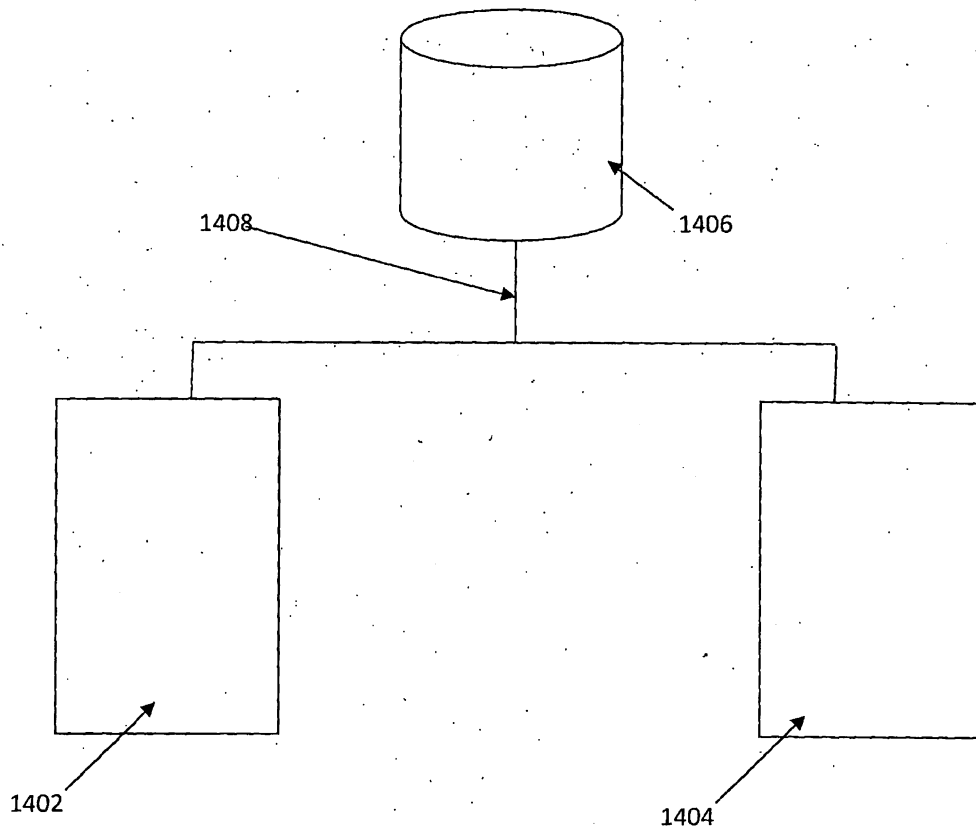


Fig. 14

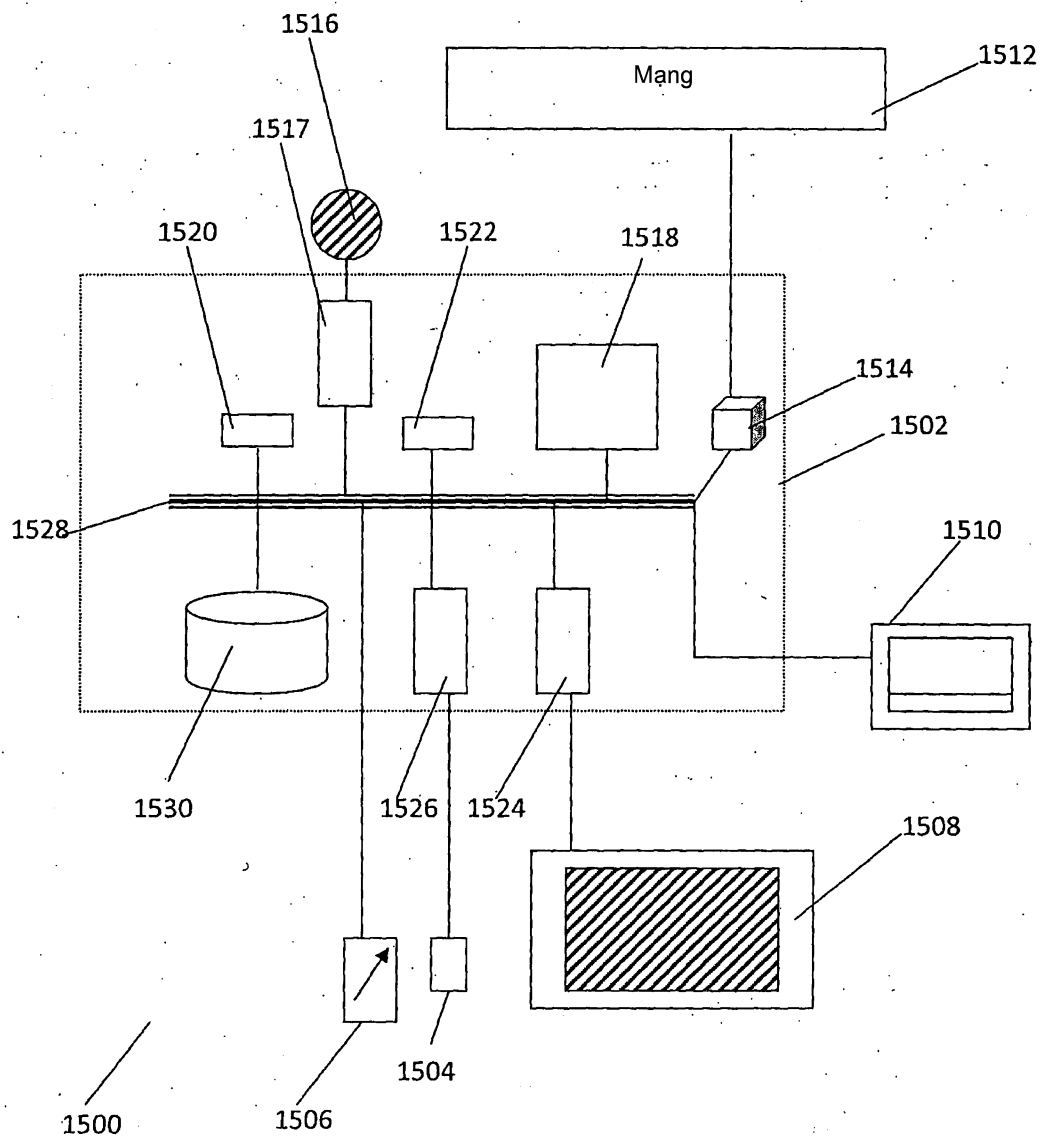


Fig.15

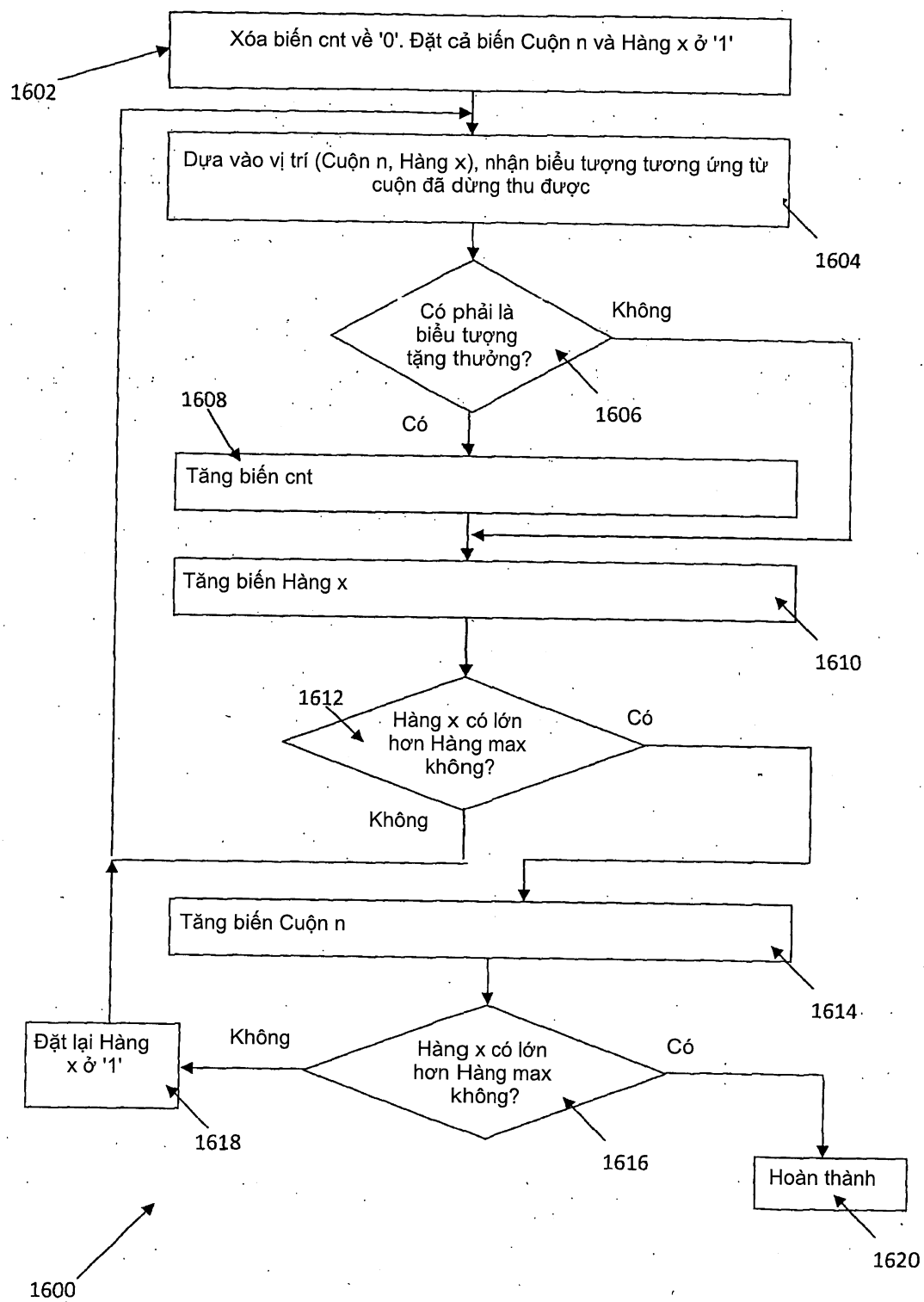


Fig. 16